http://www.oldgamesitalia.net/

ZETA

Anno 3 • Numero 2 • FEBBRAIO 1997 • L. 6000

Giochi per Computer

Tutti i segreti della nuova edizione di GUERRE STELLARI

L'ULTIMA PAROLA SUL DIVERTIMENTO INTERATTIVO

PC•AMIGA•MAC•CD-ROM•CD-I•3DO•ALTRI FORMATI

Il PC come in sala giochi

SEGA RALLY

L'inferno del futuro

TERMINATOR: SKYNET

Giochi di ruolo in compagnia

DIABLO

ZETA • Pubblicazione mensile- Sped. in abb. postale comma 26 art.2 legge 549/95 - Milano

SOLUZIONI E TRUCCHI DI

Pandora Directive • Discworld 2 • Toonstruck

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Evoluzione
COMPUTERS & GAMES srl

C.SO FRANCIA, 11/bis
10138 Torino
Tel. 011 - 43.43.110

VIDEOGIOCHI CD

Light House	119.900
Daytona USA	89.900
Back to Baghdad	tel.
Virtua Fighter	tel.
SPIDERMAN	99.900
Scudetto 2	89.900
USNF '97	tel.
Broken Sword	89.900
Daggerfall	tel.
Screamer 2	69.900
Heroes of Might & Magic II	105.900
PHANTASMAGORIA 2	tel.
Warhammer	tel.
Red Alert	84.900

VOLANTI PC
DA L. 179.000

Fifa 97	64.500
Tomb Raider	tel.
Realms of the hunting	tel.
Fragil Allegiance	89.900
Harpoon 97	novità
Battleground 1-5	89.900 cad.
Steel Panter 2	ecc.
Larry 7	129.900
Monopoly	novità
death Keep	tel.
Warwind Usa	109.900
Wooden Ship & Iron Man	tel.
Age of sail	99.900
Caesar II	99.900
Cyber Gladiators	119.900
Tom Clancy SSN	129.900
Titanic	129.900
T-MEK	tel.
NBA LIVE 97	99.900
Jet Fighter III	99.900
The Dark	99.900
Ravage	109.900

HARDWARE

- Sporster Voice 33.6 interno
- Sporster Voice 33.6 esterno
- WorldPort PCMCIA V.34
- Svga Matrox Mistique
- Svga Matrox Millenium
- Svga Diamond Stealt 3000
- Cd-rom 6X 3 cd
- Cd-rom 8X
- Cd-Rom 10X
- Sound Blaster 16 PnP
- Sound Blaster 32 PnP
- Sound Blaster AWE 32 PnP
- Monitor SONY
- Stampanti CANON
- Stampanti EPSON
- IOMEGA ZIP 100 Mb
- IOMEGA JAZ 1 Gb
- Main Board INTEL
- INTEL Pentium Processor
- EDO RAM IBM
- Scanner LOGITECH
- Scanner AGFA

Immagini e suoni prelevati via Internet dal sito più bello del mondo JPG, GIF, AUX, e molti altri formati grafici tutti per voi. 680 Mb di assolute chicche dal mondo dei MANGA.

Manga Zone 1 L. 89.900
Mangazone 3 L. 99.900
Manga Zone 2 L. 99.900
Manga Zone 4 in lavorazione

DA NON PERDERE
SCONTO 10% A CHI ACQUISTA TUTTA LA COLLEZIONE (259.900)

ORDINATE COSI':

TELEFONO	011/43.43.110
FAX	011-43.45.931
INTERNET	evo_cg@evoluzione.it
WEB	http:\\www.evoluzione.it
INDIRIZZO:	C.so Francia, 11bis 10138 TORINO

cognome e nome

indirizzo e nr. civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

titolo programma	sistema	prezzo
☐ SPESE SPEDIZIONE POSTALE		

☐ PAGHERO' AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La versione definitiva del gioco di strategia più venduto di tutti i tempi

di SID MEIER

CIVILIZATION II™

con nuovi

SCENARI

CONFLITTI DELLA CIVILTA'

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

CD.Rom

PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
486/DX 50
WINDOWS™ 3.1,
8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 2X,
SVGA 256 COLORI,
MSCDEX 2.2 O SUPERIORE.

"SEMPLICEMENTE... IMPERDIBILE !"

£ 99.900

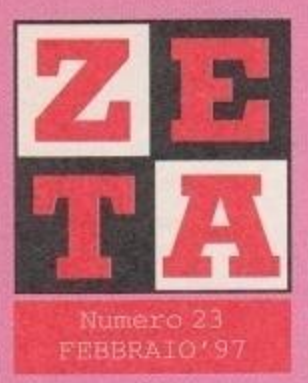
MICROPROSE

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: www.l

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Pubblicazione mensile registrata:
Autoriz. Tribunale di Milano n°.14 del 14/1/95
Sped. Abb. Post. Comma 26 Art. 2 Legge 549/95 (MI)

DIRETTORE RESPONSABILE
Gaetano Manti

DELEGATO ALLA DIREZIONE EDITORIALE
Maverick Greissing

REALIZZAZIONE EDITORIALE
Studio Vit Srl
Via Aosta, 2
20155 MILANO (MI)
Telefono: 02-33100413
Fax: 02-33104726
E-MAIL: zeta@ilmioweb.it

DIRETTORE
Riccardo Albini
(ralbini@ilmioweb.it)

COORDINAMENTO E PRODUZIONE
Alberto Rossetti
(arossetti@ilmioweb.it)

CONSULENZA EDITORIALE
Andrea Minini Saldini
(gorman@ilmioweb.it)

HANNO COLLABORATO
Marco Andreoli, Andrea Giolito, Simone Bechini, Tiziano Toniutti, Paolo Cupola, Carlo Barone, Vincenzo Beretta, Massimo Triulzi, Fabio Paglianti, Paolo Paglianti, Luca Chichizola, Andrea Maselli, Alessandro Stanchi, Emanuele Sabetta, Roberto Camisana, Luca Bonacina, Marco Rana, Giorgio Baratto, Paolo Dente

CONSULENZA GRAFICA
Sara Fort, GianVittorio Cutri, Davide Candiani

EDITORE
Il Mio Castello Spa
Via Pergolesi, 8 - 20124
MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654

DIREZIONE E AMMINISTRAZIONE
Il Mio Castello Spa
Via Pergolesi, 8 - 20124
MILANO (MI)
Telefono: 02-6713121
Fax: 02-6693654
Il Mio Castello Spa è titolare esclusivo per l'Italia delle riviste: *PC Gamer* e *PC Review*. Copyright Future Publishing Ltd, Inghilterra 1995/1996. Tutti i diritti riservati. Per contattare Future Publishing in Inghilterra: http://www.futurenet.co.uk/home.html

FOTOLITO
Typing (Milano)

STAMPA
Canale – Torino

DISTRIBUZIONE PER L'ITALIA
SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092
Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66030.1

SOMMARIO

GRAND THEFT AUTO
24
La DMA Design, già creatrice di *Lemmings*, cerca nuovamente di stupire, proponendo un titolo in cui comportarsi da criminali viene ricompensato.

TORNA GUERRE STELLARI
27
In occasione della riedizione della trilogia cinematografica di fantascienza più famosa di tutti i tempi, ZETA vi propone uno speciale in cui vengono esaminate al microscopio tutte le novità della Special Edition di Guerre Stellari.

DIABLO
38
Non un gioco di ruolo nel senso più specifico del termine, ma uno dei titoli più divertenti che ci sia capitato di giocare negli ultimi tempi, *Diablo*, la nuova proposta dei papà di *Warcraft* fa del gioco in multiplayer il suo cavallo di battaglia.

OCCHIO AI COLORI
- **ZETA** News
- **ZETA** Speciale
- **ZETA** Prima Visione
- **ZETA** Test
- **ZETA** Multimedia
- **ZETA** SOS
- **ZETA** Rubriche
- **ZETA** Posta

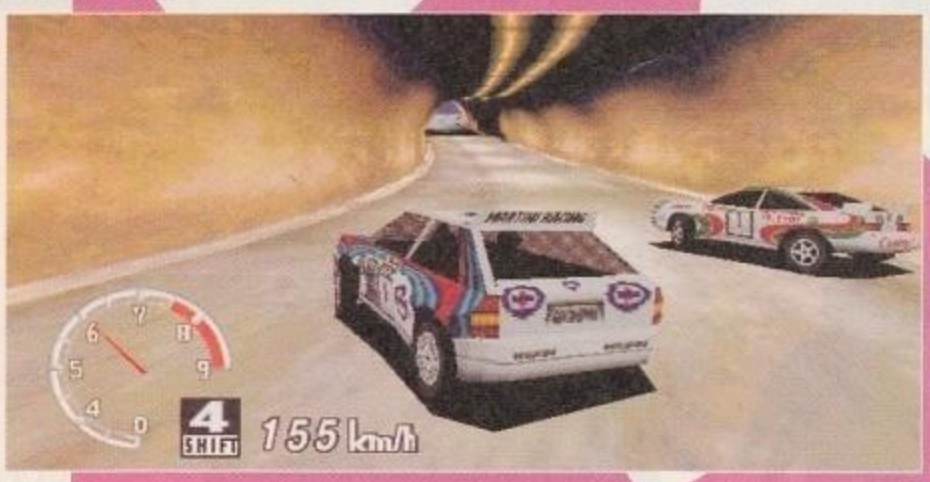
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEGA RALLY

44

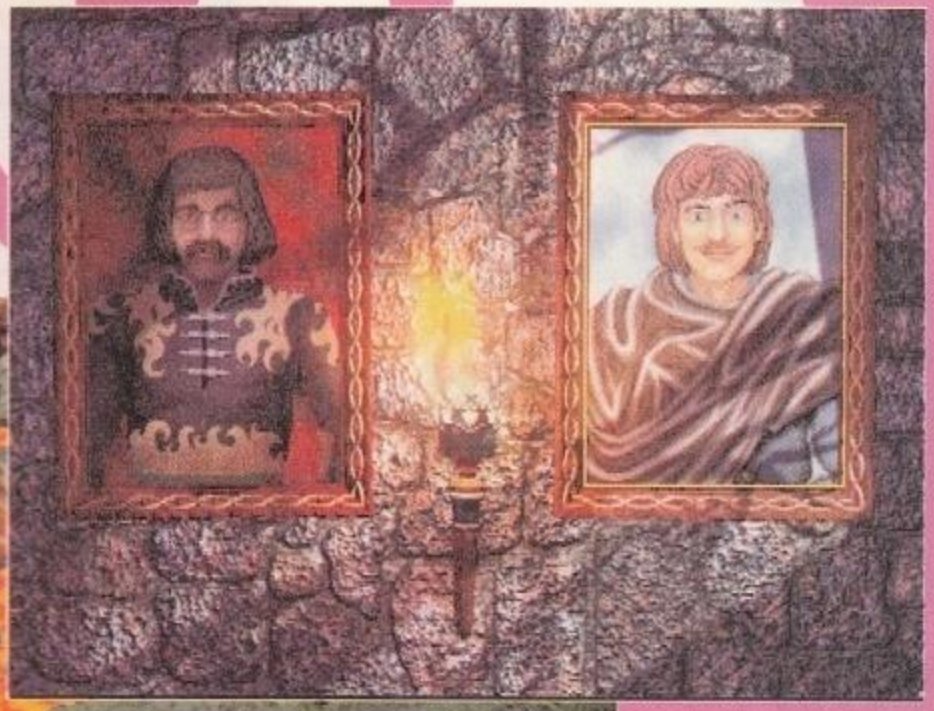
I programmatori della Sega hanno fatto centro! Sfidando direttamente gli italiani della Milestone e il loro *Screamer 2*, propongono l'ottima conversione di uno dei maggiori successi da sala giochi.



HEROES OF MIGHT & MAGIC 2

53

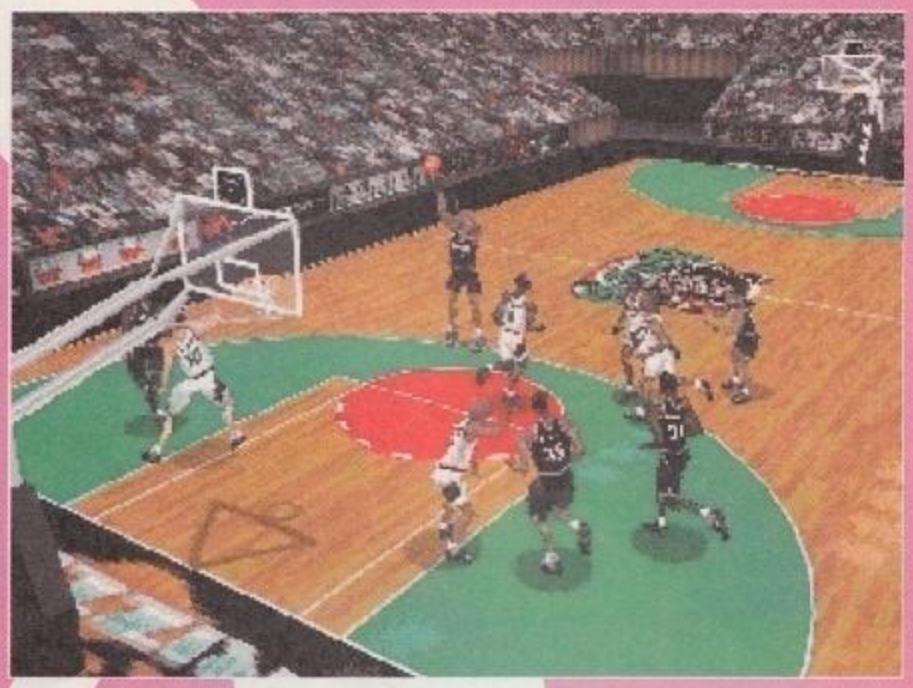
La New World Computing, recentemente acquisita dalla 3DO, sforna un titolo strategico adatto a tutti che ha conquistato il nostro esigentissimo Vincenzo Beretta.



NBA LIVE 97

56

Nel mondo dei giganti della pallacanestro americana, la Electronic Arts torna, cercando di migliorare il titolo del '96 che, alla lunga, aveva dimostrato diverse pecche. Ci sarà riuscita?



NASCAR RACING 2

87

La Papyrus rinnova la sfida a Geoff Crammond con la seconda edizione del simulatore dedicato alle stock car americane. Il realismo non si discute, ma il fascino della Formula 1, per noi europei, rimane irraggiungibile.

S.O.S.

66

Questo mese potete trovare la parte finale della soluzione di *Pandora Directive*, oltre alle soluzioni complete di *Toonstruck* e *Discworld 2*.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Firo&Klawd

UN ORANGUTAN ARMATO FINO AI DENTI E
UN GATTO VAGABONDO CONTRO IL CRIMINE

BMG INTERACTIVE. IL FUTURO NON POTEVA ASPETTARE

VIA BERCHET, 2 - MILANO - TEL 02/8881 FAX 02/8881.2214

http://www.oldgamesitalia.net/ T OF BMG ENTERT http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Zmail

Tutto sommato non è da fessi pensare che nella ricerca del picchiaduro più estremo, del gioco di piattaforme più fuori di testa o del gioco sportivo più affaticante, si torni a creare invece che a ricreare.
Se la domanda a cui bisognava per forza rispondere era "dove vuoi andare oggi?", la risposta giusta era "non lo so". Non voglio sapere dove andrò a finire. Non voglio leggere un libro o guardare un film, sapendo quali sensazioni mi darà e dove mi porterà il capoccione. Insomma, io quando ho visto *Pac Man* per la prima volta, non sono uscito di casa pensando «dove voglio andare oggi? Vediamo, un bel labirinto con una pallina gialla sarebbe l'ideale», l'ho semplicemente incontrato e in quel preciso momento ho mandato a panzanelle tutto i posti in cui "volevo andare oggi". È troppo chiedere un gioco che mi dia degli stimoli, senza che io prima sappia che tipo di stimoli riceverò? Esempio, prendiamo un gioco serio: se gioco a scacchi, e a un certo punto la faccia dell'avversario mi fa ridere, che succede, mi fucilano? Dopotutto, avevo scelto di "andare oggi" in un posto preciso, impostato, di un certo rigore. Kasparov non racconta mai le barzellette sui caramba mentre muove la regina in D5. Però i videogiocatori dovrebbero potersene fregare e aspettarsi/non aspettarsi questo e altro. E poi non voglio neanche essere costretto a dover entrare e uscire dal ruolo di giocatore - che ogni tanto pare sia anche socioculturalpsichico, qualcuno ci scrive i libri su queste cose - a seconda delle esigenze del momento. Non voglio scegliere di "andare oggi" sull'avventura o sul culturale, voglio stare il più lontano possibile dal codice e dal codificato.
Altrimenti se prendo un'avventura un po' romantica come erano Plundered Hearts o la serie di King's Quest, c'è il rischio di trovarsi di fronte alla versione interattiva del prossimo romanzo di Susanna Tamaro, e mi devo puppare il sottofondo della Pausini. E se mi va un gioco sportivo, c'è il pericolo di beccarsi una simulazione di canottaggio con dentro per forza il commento digitalizzato di Galeazzi. Intanto, *Space Invaders* ha 25 anni. Sono 25 anni che abbattiamo alieni e ormai le razze extraterrestri dovrebbero essere abbondantemente estinte, mentre noi paladini della giustizia siamo sempre qua col pollice di fuoco pronto a scattare. *Space Invaders* ci guarda dall'alto e ci compatisce a più livelli: sono 25 anni che lo ricalchiamo. Pensate a tutti gli sparatutto che non si sarebbero mai creati se quel giorno invece di *Space War* avessero inventato *Tetris*.
Fisicamente, la cosa è probabilmente avvenuta in un universo parallelo, e magari in quel posto hanno gli autobus volanti a energia eolica, mentre noi continuiamo a respirare traffico. Non fisicamente, si potrebbe provare a considerare giochi come *Tomb Raider* delle eccezioni (ho visto più gente guardare il sedere di Lara Croft mentre nuota che preoccuparsi dell'ossigeno che andava via: se non è arte pop questa...) e finalmente mettersi l'anima in pace, constatare l'impossibilità di piegare i dati anagrafici alle esigenze dello spirito bimbo, e accorgersi che l'unico vero videogioco del futuro prossimo è Internet. Non male per un momento in cui il cosiddetto "stato dell'arte" del gioco dovrebbe far fuggire dagli inguacchi della vita reale, e invece li ripresenta pari e peggio.

TIZIANO

SO BENE COME SEMBRI STUPIDO IL MIO TEMPO

Dear Threewheels,
Ti scrivo per dar sfogo a un ossessionante sospetto. Mi pare che effettivamente qualcosa non funzi.
Alla fine degli anni '80 assistetti, nel ruolo di deturpatore di manette, alla metamorfosi della produzione videoludica mondiale che passava da stato semi-artigianale a prodotto industriale da proporre al vastissimo pubblico, con il conseguente investimento pecuniario delle majors. Gioia e tripudio provai per quella che mi sembrava una svolta che avrebbe portato enormi vantaggi al nostro hobby. Ricordo come sulle riviste dell'epoca si citavano (non senza molta ingenuità) i fastosi costi di produzione della Cinemaware. Ora, dopo un decennio, si possono trarre dei giudizi, e perbacco se i lati positivi sono molti,

Sua Eccellenza il Caporal Maggiore in prima Tiziano Toniutti è disponibile a ogni vostra sollecitazione, basta che sia indirizzata a via Aosta 2, 20155 Milano se cartacea (affrancata, piccionata, aeroplanata, barchettata), Apecar@mbox.vol.it se telematica (ATTENZIONE, RIPETO: Apecar@mbox.vol.it è l'indirizzo preferito, ma potete tranquillamente lanciare E-maiali a Apecar@bbs.infosquare.it, anche se controllo meno spesso perché il provider è a Milano, io sono a Roma e la Telecom mi sta tanto simpatica) oppure recapitata esclusivamente da stuoli di ancelle velate se in forma araldica o declamata da papiro. Esiste anche una home page da cui scagliare messaggi/lettere, http://www.geocities.com/soho/8551, pagina dell'efferata band del sottoscritto. Per chi vuole stratare, Pantagruele insegna, i rigatoni al ragù da rotolare giù per piramidi di parmigiano sono sempre accetti e avvisando sua Eccellenza un po' in anticipo sui tempi di scolatura, è possibile che il Caporale venga a consumarli direttamente a casa vostra portandosi appresso anche un numero di amici e congiunti a sua totale discrezione e arbitrio, magari importunando anche sorelle/amiche/cugine se presenti nei dintorni del desco.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEGENDA PER I NEO-LETTORANTI DI ZETA
(CHE FANNO SEMPRE BENE AL SALDO DELLA REDAZZA)

In questa rubrica vi capiterà di leggere nomi di cosa e persone che potrebbero suonarvi un attimo alieni. Due righe di riferimento non ve le leva nessuno, tanto non vi accorciano di molto la vita.
Conte Minini Saldini: è il caporedattore di ZETA. Nobile per nascita e per tonalità ematica, il Conte Minini Saldini viene spesso citato su queste pagine come faro illuminante e dirimante in tante questioni acide e spinose. Per non esacerbare il conflitto di classe, il compromesso raggiunto è questo: noi plebei lo chiamiamo col giusto prefisso (Conte), e lui non porta il monocolo.
Riccardo Albini: l'ottuagenario direttore di ZETA. Colui che decide di quanti errori di sintassi è composto un articolo.
Er Costina Rigida: ZETA aveva, fino a quattro numeri fa, una costa rigida da rivista pro e patinata, attualmente data per dispersa nei sobborghi del Tiburtino Terzo (donde l'appellativo articolato). Da poco siamo tornati alle rullantissime spillette punk che stanno seminando sconforto tra i lettori più fighetti e sventrapagine
Er Spillette: nemico giurato di Er Costina Rigida.
Fra' Libretto Allegato: paciere tra i due acerrimi avversari
Marzo: mese fondamentale in cui non acquistare ZETA sarà da fessi. Garantito.
R.G.B.: acronimo per Reparto Grafico Bastardo. Sono quelli che impaginano la rivista, mettono il testo verde su fondo blu e creano box stretti e illegibili come questo. Dei bravi ragazzi da scudisciare almeno due volte, catidie, senza ritegno.

molte sono anche le cancrene fetide. Se il palleggio tra hardware e software volto a svuotarci le tasche è cosa appurata è anche vero che la creatività di molti programmatori si è ben espressa, dandoci la possibilità di provare nuove esperienze ludiche (mutiplayer primo fra tutti). Il fatto che mi angustia è che mi pare che l'attenzione e gli sforzi (economici) degli utenti siano rivolti agli obiettivi sbagliati. Davvero vale la pena di spendere cifre notevoli per l'ultima scheda 3D o per il più che segue il nome dei Cyrix? (digressione, sbaglio o comprare un chip superfast per le texture e poi farlo lavorare attraverso un layer software abbinato a dei driver non-così-ottimizzati non dà poi molti vantaggi rispetto a una programmazione più a livello hardware?) È poi così differente giocare a *Tomb Raider* in hi piuttosto che in low-res? *Command&Conquer* lo si gioca tranquilli su 486. Qualcuno (primo fra tutti Gates) giustifica l'acquisto di tutti gli add-on possibili chiarendo che oltre al vantaggio immediato una tale richiesta fa da spinta a una rapida crescita tecnologica. Siamo quindi noi i finanziatori di Creative, Diamond, Matrox e via dicendo. Ma siete sicuri che dovendo essere finanziatori di qualcosa lo vogliate essere di aziende che fatturano miliardi di utili ogni anno? Francamente la cosa che più mi dispiace nel giocare a *Quake* non è il fatto di non poterlo giocare in 800*600 (sul mio P75 la lowres RULLA) ma che in NESSUN dico NESSUN server in giro per il mondo abbia mai incontrato un giocatore del Suriname. E che ci crediate o no neanche del Bangladesh. Detesto leggere piagnucolii del tipo "sniff, Daytona sul mio p90 e quantomeno scattoso..." BEH NON CI GIOCARE, COMPRATI *Screamer* o *Chessmaster*. L'evoluzione tecnologica è importante, ma nell'ambito dei videogiochi andrebbero, a mio parere, premiate le soluzioni tecniche in grado di creare un vero, notevole e originale SBALLO, a partire dalle cartucce di Scott Adams per Vic 20 per passare al 64 con *Quedex* e *Morpheus*, all'Amiga con *Kick off* e Threepwood, ai CD-ROM di *Myst* e ai Pentium di *Quake*. Attendo fiducioso il prossimo hyper acceleratore MMX per farci girare *POD*, ma SOLO se mi darà qualcosa in più di *Micromachines*. Tuo aficionados

Davide
dagiulivi@iol.it

Lettera del mese, anche di quello scorso e pure del prossimo, no doubt. Voglio dire che però mi sembra che il quadro che dipingi sia in realtà concentrato solo su un angolo della tela. Il campo a cui allargare il discorso è molto ampio. Quello che dici incarna a puntino lo spirito della Z-Mai, che è quello di parlare dei giocatori più che dei giochi, e mi ha fatto venire lo sfizio di dedicare i titoli di questo mese a "Balena", canzone di un piccolo gruppo romano, gli Elettrojoyce, che finisce con la frase "ho voglia di partire davvero". Se leggete i titoli in sequenza componete il testo della canzone (il disco è appena uscito ma reperirlo è duretto, essendo autoprodotto. Ma "Balene" è bellissima e vale lo sforzo). In effetti questo lamentarsi continuo dei due o tre scattini che può fare qualche poligono in hires è proprio tipico di quelli che rifiutano di andare oltre per paura di cadere di sotto. Va bene lamentarsi per l'inedia dei programmatori e per il gioco al massacro ordito dalle multinazionali tipo Intel e compagnia, però ad un certo punto nessuno vi obbliga a soffrire e potreste anche tentare un passo - in qualsiasi direzione - invece di rimanere fermi nel punto dove avete preso il treno in faccia. Ci sono un casino di mondi confinanti ai videogiochi, oltre ai videogiochi stessi - da cui prendere stimoli per valutare e interpretare la complessità della realtà. Ad esempio, io mi ero illuso che il pubblico di ZETA potesse apprezzare, che ne so, dei racconti pulp-cyber come quello che appare in chiusura di Z-Mail (chi altri potrebbe? I lettori di Bevilacqua?), e invece mi sono scontrato con la dura realtà girando per il newsgroup it.comp.giochi: sembra proprio che il popolo videogaudente apprezzi solo e strettamente l'argomento videogiochi, a parte qualcuno.. Che a questo punto va anche ridefinito. Non vorrei insistere ma siamo fermamente convinti che nel 1997 non si possa parlare di videogiochi senza mettere in mezzo altre forme di cultura. I videogiochi, che lo si accetti o meno, nel 1997 sono cultura. Lo sono perché milioni di persone li comprano e li utilizzano. Lo sono perché esiste gente come noi che ne scrive (e ormai siamo in tanti) e per un'infinità di altri motivi. Voglio dire, se già nel 1984 usciva The Fourth Protocol (basato su un romanzo di Forsythe, ma i casi sono molteplici: Adrian Mole, Not a Penny More Not a Penny Less, davvero non si contano) e se nel 96 la Psygnosis mette da colonna sonora a WipeOut 2097 *brani di Orbital, Chemical Brothers, Fluke e Future Sound Of London, non potete continuare ad ignorare il mondo esterno o quello che succede. Rumore (una rivista musicale) intervista gli Orbital e parlano di* WipeOut. *ZETA intervista Terry Pratchett che di mestiere scrive novelle. È tanto chiedervi di uscire dall'orticello e andare oltre - citando Bertoncelli - il vostro best peperone o pisello okay? O devo pensare che vi piace sentirvi ghettizzati nel vostro eremo pieno di cose che voi capite, e gli altri per fortuna no, perché il mondo è brutto e cattivo? Vorrei sbagliarmi (è un'ambizione elevata?) ma l'impressione che ho è quella. Andrebbe anche detto che quando qualcuno se ne esce con un bel gioco, difficilmente la fonte d'ispirazione è un altro gioco.* Zak McKracken *viene dai B-Movie degli anni 50.* Tomb Raider *dai trattati di Ufologia messicani mescolati con* Prince of Persia *(il cui topos proviene direttamente dai classici dell'avventura). E se stiamo davvero solo dietro all'MMX e al Cyrix a fissione, difficilmente ci accorgeremo del giocatore del Suriname - a cui avremmo molto da chiedere, prima di blastargli l'osso sacro - quando finalmente riuscirà a beccare un server Quake con un ping accettabile. Se sentite solo per un attimo la voglia di partire, partire davvero, fatelo. Al peggio non riuscirete più a tornare ma al meglio scoprirete quello che magari vi siete persi finora.*

A CHI COME TE MISURA LE COSE A SORRISI

Spettabile redazione di ZETA,
a parte i numerosi ringraziamenti di rito, vi scrivo per porre la vostra attenzione su un argomento che, sulla vostra rivista non è MAI stato trattato, con dispiacere non solo mio ma di molti altri. In Italia NESSUNA rivista, né del settore, né in generale, si occupa in modo SERIO e GIUSTO della scena demo italiana e internazionale. Solo un vostro concorrente è al momento impegnato nel sensibilizzare il lettore a questo argomento, cercando di infilare in pochi mega al mese demo che, lasciate così, senza un contesto, non possono rappresentare appieno la situazione. Da diversi mesi la rivista in questione lascia spazio ai lavori dei lettori, commentandoli, e questo non è del tutto sbagliato, ma lascia completamente fuori gruppi di persone che da mesi, se non da anni, girano l'Europa per guadagnare un momento di gloria. Solo ultimamente si è visto un articolo riguardante la Scena italiana, ma è stato posto in maniera talmente superficiale da suscitare in tutti noi nell'ambiente un certo scalpore. Per questo mi rivolgo a voi, affinché facciate giustizia, facendo conoscere ai vostri lettori questa realtà che vive, per ora nascosta, nell'ambiente dei computer. Per fare un esempio dell'ignoranza diffusa che c'è attualmente, tutti sanno (perché se ne parla su giornali come il vostro) dell'esistenza di concorsi come il Siggraph o il Bit.Movie, ma pochissimi sanno dell'esistenza dell'ASSEMBLY, o del SUMMER ENCOUNTERS, concorsi di importanza non solo europea, ma mondiale, da cui escono vincitori i programmatori, i grafici, i musicisti dei videogiochi del domani. Pensate solo a Pinball Fantasies, un vero capolavoro, fatto da gente che, guardacaso, era nell'ambiente demo e che, inserendo una parola che non ricordo, salutava i grandi della Scena, come i Future Crew (massimo rispetto a Purple Motion e Skaven, ma quanto bello era Chaos.S3M - NdR). Più recentemente abbiamo esempi come *Death Rally*, che ha la musica fatta dal massimo della Scena, Purple Motion dei Future Crew, appunto (siamo sulla stessa lunghezza d'onda, allora NdR). Secondo noi è bene che tutto questo sia saputo da tutti e non solo dagli addetti ai lavori. E se pensate che il sottoscritto sia uno dei

segue a pag.8

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Steven Spielberg's

DIRECTOR'S CHAIR

...E IL REGISTA SEI TU.

Azione.
Avventura.
Commedia.
Dramma.
Decidi tu
le riprese.
Guida
gli attori.
Scegli
il montaggio.
Dirigi tu
il nuovo film di
Steven Spielberg.

Con
Quentin Tarantino.

CD.Rom
PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO

DOS:
REQUISITI TECNICI:
486DX2-66 O SUPERIORE,
LETTORE CD.Rom 2X,
40 Mb SU HD, 8 Mb RAM,
SCHEDA GRAFICA SVGA 256
COLORI, WINDOWS 3.1 O SUP.
SCHEDA SONORA 16 BIT, MOUSE.

MACINTOSH:
REQUISITI TECNICI:
68040 O PROCESSORE POWER PC,
LETTORE CD.Rom 2X, 8 Mb RAM,
SCHEDA GRAFICA SVGA 256 COLORI,
MONITOR 13" O SUPERIORE, SISTEMA
7.1 O SUPERIORE, 40 Mb SU HD.

3 CD
£ 99.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

continua da pag.6

pochi in Italia, allora controllate il traffico di Demo.ita in Fidonet, oppure del canale IRC #demo-ita, o sappiate che stiamo organizzando il primo DemoParty italiano, il TheTrip, che dovrebbe tenersi dall'11 al 13 aprile '97 a Roma. Se riuscirete ad affrontare il problema con sufficiente competenza, sarete ricordati senz'altro per sempre per essere stati i primi, checché ne dica qualche maligno della concorrenza.

Chaos Ship email: chaos@1995-160-99.bbs.comune.roma.it

Sul fatto che forse non ci siamo mai occupati a fondo della scena underground posso essere d'accordo, e sull'importanza non discuto. Anche la Sony se n'è accorta e la Yaroze, una PlayStation programmabile ufficiale - è una realtà (abbastanza economica). Giriamo spesso in Fidonet e i demo ce li scarichiamo, perché sull'interesse personale non si discute. Il fatto è che fino ad ora non abbiamo ricevuto una risposta incoraggiante dai lettori per quanto riguarda uno spazio sui Demo, nell'ultimo questionario le richieste in questo senso erano veramente poche, anche se i servizi sugli eventi della scena sono sempre - ti dico sempre - stati in programma e poi mai concretizzati. Addirittura abbiamo smesso di parlare del Bit Movie, sarà per i motivi che affioravano nella risposta alla lettera precedente? Forse. Forse anche perché parlare di un gioco invece che farlo giocare direttamente per qualcuno è già una cosa incomprensibile, figurati i demo che neanche sono interattivi. Personalmente seguo la scena da parecchio e posso confermarti che da parte di un pubblico esterno, che magari conosce il fenomeno, non si è mai manifestato un grande interesse. È anche vero che seguire a fondo la scena non è semplicissimo e gli stessi demo group sono a volte un po' restii a farsi contattare e a divulgare informazioni sul loro lavoro, spesso per evitare l'effetto Boom che in genere è un po' il fine ricercato ogni volta che si rilascia un demo che distrugge quanto visto finora. Ad ogni modo, ti chiedo solo di aspettare fino al prossimo numero. Da marzo infatti avremo più spazio a disposizione, e una bella fetta di questo spazio dedicata ai demo e agli schizzati dietro è - ti prometto - da adesso seriamente presa in considerazione. Oltre ovviamente a... uhm, un sacco di altre belle cose. Prenderemo gli amorfi per il colletto e li faremo divertire, è una missione.

NON SONO IL SALTIMBANCO NON SO INGOIARE SPADE

Ciao Tiziano. Mi chiamo Corrado e passo subito al sodo. La questione che volevo sottoporti è la seguente: quando vedremo i primi prodotti che utilizzano le librerie Direct3D e quindi le BELLISSIME e OSANNATISSIME schede 3D? Sono particolarmente interessato per il fatto che da ormai un paio di mesi posseggo una scheda Matrox Mystique con la quale per ora mi diletto solo nella visione di VideoCD (Star Trek è BELLISSIMO) e con benchmark di vario genere per vedere quanto sia veloce!!!!

Per giocare invece capolavori come *Tomb Raider* che ho appena acquistato (non vorrei ripetermi troppo, ma è BELLISSIMO) mi tocca affidarmi ancora al vecchio caro DOS e quindi senza il benché minimo aiuto da parte dell'hardware dedicato. Vabbè che con la Mystique (veloce anche sotto DOS), un P133 sotto il cofano e 32 MB di Ram non mi posso lamentare troppo, ma dopo aver giocato alla versione di Mechwarrior II realizzata proprio per la mia scheda, bè, comincio ad avere veramente fame. Ti ringrazio per l'ascolto e spero che mi potrai dare buone nuove!

Pedretti Corrado (city.hunter@ns.numerica.it)

Buona parte dei giochi in via di sviluppo utilizzerà le nuove tecnologie, hardware e software, per l'accelerazione grafica. Alcuni titoli già usciti dispongono già o disporranno di patch per utilizzare le schede 3D (Tomb Raider è un esempio, ma purtroppo per te il patch esiste solo per chipset Rendition e 3Dfx)... brutte nuove invece per Quake: la id non ne svilupperà una versione per Direct 3D ma solo ed esclusivamente per OpenGL, lo standard grafico elaborato da Silicon Graphic, che, per il momento, sarà giocabile solo su schede con chip 3Dfx (Monster 3D e Righteous 3D). La motivazione addotta da Carmack e soci è squisitamente tecnica, non escludo che da qualche altra parte nella rivista tu possa trovarne notizia.

HO TANTI LIBRI APPENA APERTI DA FINIRE SE VUOI

Caro Apecar,

Rispettoso come un alunno, devoto come un osannatore, affezionato come un amico pulisco il mio 'nuovo' C64. Non posso descriverti l'emozione di giocare di nuovo a *Mission Impossible* o *The Frog*.

L'unica cosa che odio è che nelle cassette i giochi sono stati 'tradotti': così *Mission Impossible* è diventato Agente Speciale, *The Frog*/La Rana, *Pitstop*/Formula Uno. Come faccio a riconoscere i mitici giochi in questo macello di insulsi titoli? Vedi Tiziano, io anziché farmi menate come parecchi fanno su ZETA, mi sono comprato un C64 e rigioco vecchi pezzi della mia infanzia: ma con questo non voglio chiedermi se mi diverta più oggi o 10 anni fa. Lo faccio e basta. È come quelli che tengono nel garage accanto alla Ferrari la Aston Martin di James Bond. È inutile chiedere loro con quale vettura si divertano di più, come risposta scuoteranno solo la testa sconsolati!

Distinti saluti e in bocca al lupo per la rivista

Journeyman

Urca! Uno snob peggio di noi! Prego spedire curriculum vitae dettagliato al solito indirizzo...sembri una persona Zen. "Just Do it" è uno slogan già usato ma può essere amabilmente riciclato come in questo caso. La domanda a questo punto è: perché nessun pirata oggigiorno cambia i nomi ai giochi? Perché Tomb Raider *si chiama così e non "la sora Rosa" o tutti quei titoli demenziali (e bellissimi, vero trash a 8 bit) delle cassette di Special Playgames (grande titolo, altro che* ZETA*...indiciamo un referendum e cambiamo testata). Tra l'altro alcune riviste con CD in edicola costano oggi quello che le cassette pirata dell'edicola costavano dieci anni fa. Non è bellissimo? Ci abbiamo messo dieci anni per fare più o meno la stessa cosa, senza neanche i sacrosanti anni di caricamento col loader acido a righine colorate, cambiando solo il supporto. Però almeno stavolta i nomi sono giusti em se ci riuscite, consolatevi con questo, maledetti nostalgici mestatori, evidenziatori di cerchi nei tronchi, disfattisti apocalittici e, tutto sommato, amici cari.*

PORTAMI CON TE FUORI DAL VENTRE DI BALENA

Ciao Apecarro (scusa ma non riesco proprio a chiamarti Tiziano), questa lettera è per tutti coloro che si sono lamentati delle modifiche: ma basta con tutte 'ste storie, io ho comprato e collezionato Gheimpuzza (GamePower, rivista bellissima tra l'altro) per decine di numeri e nonostante la mancanza di costina rigida non mi si è mai rotto un numero, non solo non me ne è mai fregato niente! E poi cosa vuol dire che non trovato i numeri dallo scaffale, mica è una collezione di Topolini che sono più di 2000, ZETA ha giusto quella ventina e poco più di numeri, è così complicato trovare quello che vi serve?!

Trovo invece che la diminuzione di pagin sia alquanto triste, ma cosa volete, mica ce la si può prendere con il Grande Quattroruote, ragione principale per la quale compro la rivista (tanto non scucio un ghello per comprare i giochi, li scrocco dai miei amici, quindi le recensioni non mi servono a niente).

Finché il contenuto della rivista sarà quello che è, saranno sempre 6 sacchi, o 7 o 8 vabbò, spesi benone (te la stai tirando un po' con tutti sti complimenti, ammettilo), non lasciate trainare in questo trend (che parolone, anche oggi ho detto la mia parola in anglofono) lamentifero! Complimenti a voi, eterei e intangibili redattori di ZETA,

il rilassatamente sfogato Gaiba

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CECCHI GORI © NEW MEDIA

NIRVANA

X-ROM

Direttamente...

... nei vostri cervelli

Per continuare a vivere in prima persona le suggestive vicende del film di Gabriele Salvatores.

1996 © NIRVANA X-ROM © Cecchi Gori Group · Tiger Cinematografica S.r.l. © Colorado Film Production C.F.P. S.r.l.

NEW MEDIA
Via Valadier, 42 - 00193 Roma
E-mail: cginfo@cecchigori.com
http://www.nirvana.it

CD-ROM PC E MACINTOSH

COLORADO
Via Monte Leone, 3 - 20100 Milano

CD ITALY

by C.T.O.
http:// www.cto.it
C.T.O. S.p.A. - Via Piemonte 7/f
Zola Predosa (Bologna)
Tel. 051/6167711 - Fax 051/753418

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

continua da pag.8

P.S. rinnovo l'invito a te, Tiz...ugh..che sforzo, ma ce la farò..Tiz..Tiziano!

E ne sono arrivate altre! È vero, ogni volta, che c'è una questione in ballo, ZETA diventa Mosé e i lettori le due parti del mare. Sono chiaramente arrivate altre lettere pro-costina (sto mese solo tre in carta semplice: Sandro Boschi, Bruno Scialla, Emanuele Santillo, poi qualche E-mail che solo di striscio sfiorava la questione), ma la maggior parte - che non pubblico perché ci siamo un po' intossicati con l'abbuffata del mese scorso, e poi siamo dei masochisti - totalmente indifferenti alla spillatura. E adesso che abbiamo risolto questa debacle, come ci torturiamo? È un dilemmone, potremmo ritirare fuori la storia CD si/CD no. Ah sì, sarebbe divertente. E se ce ne uscissimo allegando un CD che fareste, ritrovereste la verve sbranatoria che tanto ci piace e ci eleva? Naa, per cominciare, il prossimo mese allegheremo un gatto a nove code in modo che possiate iniziare ad autoflagellarvi anche voi, vedrete che mucho gusto.

CHE SONO IN VENA DI PARTIRE DAVVERO

Carissimo Tiz,
sono una lettrice di ZETA da molto tempo, vi ho seguito da un capo all'altro del mondo degli editori e vi sono tutt'ora fedele, leggo anche altre riviste del settore, ma voi mi state più simpatici, mi sento più a mio agio a leggere voi che gli altri. Ho accolto con assoluta indifferenza il cambio di rilegatura. In parole più semplici (se quelle di prima risultassero incomprensibili) non me ne può fregare di meno delle spillette o della costina rigida. L'editore (colui che apre il magico portafoglio e decide con serenità le vostre sorti) ha preso questa decisione per risparmiare? E va bene, risparmiate pure, magari coi soldi che avete in più riuscirete a darci qualcosa in più in termini di recensioni, servizi, Z-mail e chi più ne ha più ne metta... Mi raccomando però, che non mi capiti mai di vedere rubriche assurde che col mondo dei computer non c'entrano niente! Ma tornando alle spillette, non penso assolutamente che queste simpatiche cosette di metallo possano intaccare la qualità della rivista. Il mio ZETA lo tengo con cura, sta sulla scrivania finché non l'ho letto tutto, poi va a riposare sul suo scaffale e quando ne ho bisogno in 5 minuti lo trovo, anche perché se si mettono le cose in ordine e si sa contare da uno a dodici, si fa presto a trovare quello che si cerca; o devo pensare che lo stereotipo odiosissimo dell'informatico disordinato, puzzone e cialtrone sia vero? Cambiando discorso, ho letto con molta attenzione l'articolo di Massimo Triulzi nel numero di Gennaio... sono rimasta molto stupita del paragone implicito (mica tanto) tra la nascita del cinema e la nascita del multimediale. Concordo con quello che dice Massimo, la parole "multimediale" non ha definizione, ma è ovvio che non ce l'abbia. Da aspirante linguista sono abituata a sezionare le parole per capirne il significato, l'origine e tutto il resto: multimediale, parola composta da multi (tanti, molteplici, numerosi) e mediale, aggettivo, dal sostantivo media (mezzo di comunicazione). In un mondo dove i media sono così tanti e si moltiplicano come conigli, mi spiegate come si fa a dare una definizione precisa di multimediale? Venti anni fa Internet era forse solo un embrione nella mente di qualche grande informatico, adesso è una realtà tangibile. 30 anni fa il computer era una creatura inavvicinabile, adesso è diffusissimo... Fra 10 anni chissà cosa avremo per le mani, e la parola multimediale esprime questo concetto di crescita, di iterazione tra mezzi, persone, menti e chissà cos'altro. Come il cinema a suo tempo, il multimediale sarà per tanti una cosa mostruosa, orrenda e alienante, per altri sarà la via maestra per il paradiso in terra (e qui si potrebbe andare aventi a lungo sui paradisi artificiali, magari ne parleremo un'altra volta). Fatto sta che dobbiamo solo pensare a cosa possiamo farne di tutta questa grazia tecnologica e pensare che potrebbe farci tanto bene quanto male. Consapevolezza è la parola chiave (sono anche aspirante filologa), dobbiamo imparare e insegnare ai neofiti che essere consapevoli delle potenzialità dei computer è l'unico modo per non farsi inghiottire dai paroloni e dai discorsi sull'alienazione, che personalmente ritengo di un'ipocrisia più unica che rara. Con questo ti saluto e ti ringrazio per la cortese attenzione, leggerti sulle pagine di ZETA è e sarà sempre un grande piacere.
bye,

Silvia: the beast.
stefanis@intercity.shiny.it

Silvia Silvia, all'animaccia tua, non so cosa risponderti, ma di lettere come la tua abbisognamo come l'acqua calda per il pediluvio! L'argomento sembra sempre lo stesso questo mese, la Z-Mail è diventata una mini opera senza inizio e speriamo senza epilogo. Sullo stereotipo dell'informatico, anche io non ci volevo credere ma ultimamente certe scoperte hanno disintegrato la mia nuvoletta rosa. Se qualcuno ha voglia di fare un'Ultima Parola sull'argomento fatecelo sapere. Il contributo di un filologo non l'abbiamo mai avuto finora... ma poi resta il fatto che potremmo parlarne per ore, e la cosa avrebbe un senso solo se il Monte dei Paschi accettasse anche le chiacchiere inutili. Con la certezza di generalizzare, cosa impossibile con tutti questi media (almeno in teoria!) e ritrovarci per terra disarcionati dal cavallo a dire "tanto volevo scendere". Sulla questione dei vari "ponti", aperta dalla prima lettera e chiusa dalla tua, ci vorrei comunque tornare. Sulle varie interconnessioni tra ambiti culturali considerati "di seconda" e che invece marchiano a fuoco questa e anche le prossime generazioni, più o meno inconsapevolmente, c'è da dire che un collegamento tra il "multi" e il "media" era l'unica strada percorribile. Ma se "Er monno novo è come er monno vecchio", come dice spesso un vecchietto che incrocio sull'autobus, è anche vero che "se te serve un pelo pe sarvà er monno, tiette er pelo"...ulteriore confusione: l'autobus è un media? Visto che la situazione appare incasinata, tanto vale buttarsi avanti per non cadere all'indietro e sperare di non rimanere schiacciati da qualsiasi cosa passi.

...DI PARTIRE, DAVVERO.

Il male è già arrivato. È passato così inosservato che se ne sono accorti in pochi. Io ho deciso di comprare una mazza da baseball (non che me ne freghi molto di tale sport): non si sa mai. Da fuori sembra un normale PC. Piccolo piccolo. Nero. Innocente. Alcune donne vestite con una strana tuta color giallo "appicciato" portavano tra le mani queste strane cose nere, tanto somiglianti ai nostri amati Picci. Si chiama Magnus, dicono. "E monta un chip che è in grado di avere un accenno di autocoscienza di sé e di libero arbitrio..."...È DOTATO DI UN ACCENNO DI AUTOCOSCIENZA!?!? Di Libero Arbitrio? Se non è chiaro: L I B E R O A R B I T R I O... A U T O C O S C I E N Z A!! E inoltre capacità di apprendere e una quantità imprecisata di RAM interna. Questo è tutto ciò che si sa (almeno dalle mie parti). Non si sa: chi lo ha inventato; chi lo ha prodotto; quanto è costato produrlo (secondo quelli che lo presentavano al TG circa 2 miliardi di lire... giusto i soldi per il caffe'!!); come funziona....
Se è vero tutto ciò che hanno detto qualche tempo fa al TG-X.... tempo un paio di mesi e un battaglione di Magnus collegati in rete si approprieranno di tutto e di tutti. (beh... magari anche tre mesi, va...voglio essere ottimista...). Io spero proprio che sia una di quelle grandi palle gonfiate fino a toccare l'estremità inferiore della luna. Magnus è QUI! Procuratevi una mazza da baseball e dategli la caccia!
Ciao

Bloved

Un esempio di "partire, davvero". E arriva anche di peggio da queste parti, sapete? Ciau, ciau.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

3D BLASTER PCI
4MB Ram
e 4 fantastici giochi 3D
L. 399.000
IVA INCLUSA*

CREATIVE

3D Blaster

PCI

Potenza grafica da farvi schizzare gli occhi dalle orbite!

Se usate il vostro PC per giocare, non avete mai visto niente come **Creative 3D Blaster**. Questo straordinario acceleratore grafico aggiunge una dimensione completamente nuova ai giochi 3D per sistemi PCI. Scordatevi la grafica dentellata e i movimenti a scatti, e lustratevi gli occhi con la definizione superba e la velocità che le normali schede grafiche non possono darvi.

3D Blaster supporta **Direct3D, DirectDraw, CGL** e **Speedy 3D**. Già oggi 40 tra i migliori videogames sono predisposti per sfruttare la potenza di 3D Blaster per ottenere le migliori prestazioni. E tenete gli occhi aperti, perchè stanno per arrivarne sul mercato molti altri.

3D Blaster combina il full colour con il massimo realismo 3D per trasformare i vostri giochi in esperienze travolgenti che vi lasceranno a bocca aperta per la meraviglia. E se aggiungete al vostro PC anche una scheda **Sound Blaster 32**, oltre a non credere ai vostri occhi, non crederete neanche alle vostre orecchie.

E se pensate che esageriamo, date un'occhiata al nostro Entertainment Arcade in "Creative Zone" (www.creativelabs.com), il sito per chi di giochi se ne intende davvero.

3D BLASTER PCI INCLUDE	Specifiche Tecniche:	Compatibilità PnP	Driver per Windows 95	Numero Max. di colori 16,7 Milioni	Risoluzione Max. 1280x1024
	Giochi:	Rebel Moon	Flight Unlimited TM	Battle Arena Toshinden TM SE	Quake TM Shareware

CREATIVE

Sound Blaster è un marchio registrato, 3D Blaster e il logo Creative sono marchi depositati di Creative Technology Ltd.
Tutte le altre marche e nomi di prodotti citati sono marchi depositati o registrati che appartengono ai rispettivi proprietari

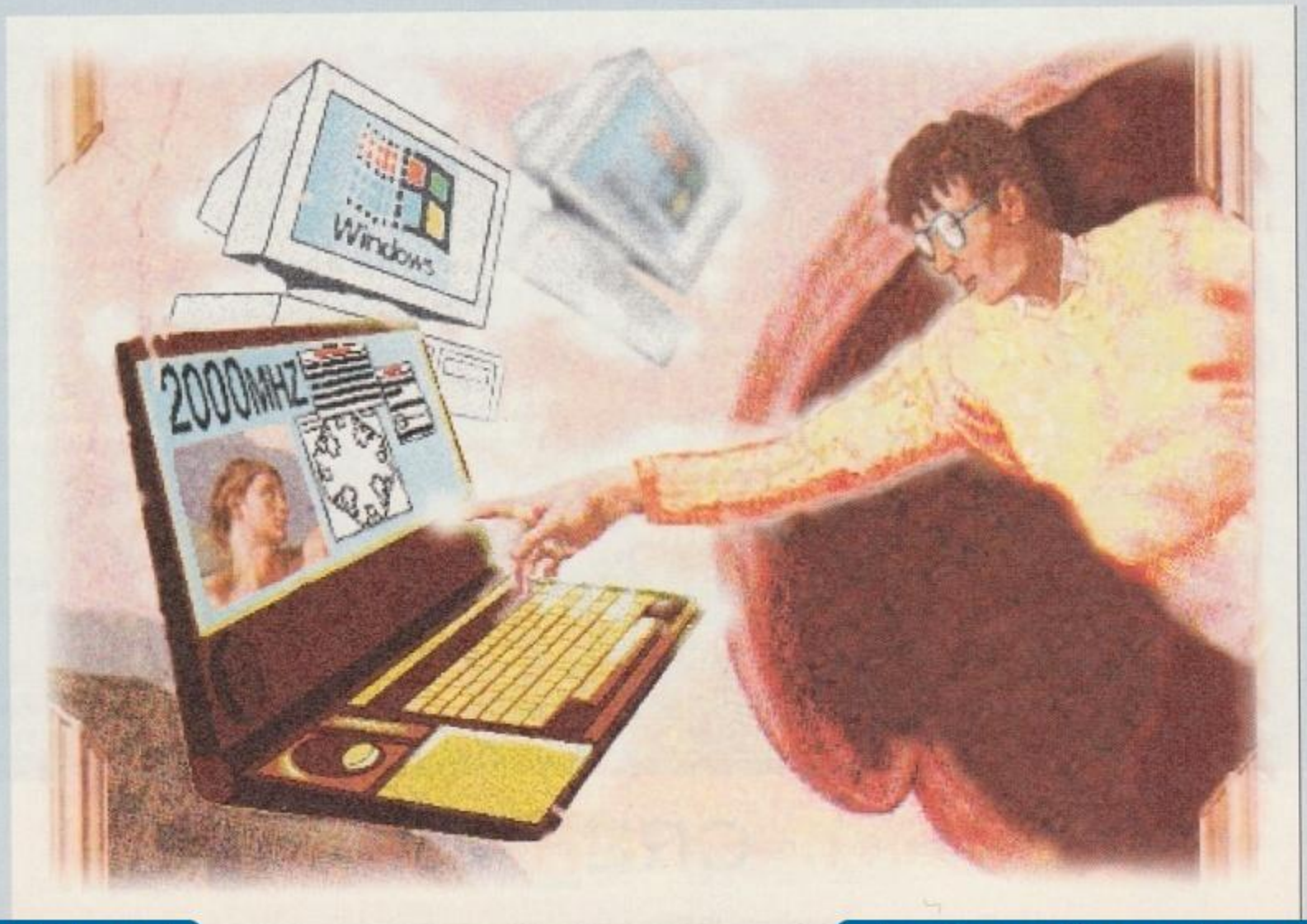
*Prezzo medio rilevato sul mercato

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IL FUTURO SECONDO BILL

In occasione del Comdex, importante manifestazione dedicata al settore informatico che si tiene a Las Vegas, Bill Gates, presidente della Microsoft, ha tenuto una conferenza delineando le novità più interessanti che ci riserva il futuro.



a cura di

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Quando vi siederete di fronte a un PC del futuro, questo sarà in grado di riconoscervi; potrà vedervi, ascoltarvi e rispondervi. E, naturalmente, starà girando con Active Desktop di Microsoft.

È questa l'ultima visione futuristica di Bill Gates, presidente della Microsoft, la più grande software house del mondo. Gates sostiene che il mercato continuerà a prosperare, con macchine sempre più potenti e "umane", grazie alle quali la comunicazione tramite PC diverrà sempre più naturale e, ormai non è più una novità, Internet giocherà un ruolo predominante nella vita di ciascuno di noi.

«Voltandoci indietro, esclameremo 'Ehi, quei computer non sapevano ascoltare, non potevano parlare e non erano in grado di vedere'» ha annunciato Gates a una folla accorsa per ascoltare le sue previsioni sul futuro al Comdex di Las Vegas. «Sì, il sistema operativo disporrà ancora di un file manager e di multitasking, ma il novanta per cento del suo codice sarà dedicato ai nuovi sistemi di input: gli strumenti di cui disporranno i nostri figli per soddisfare la loro curiosità saranno sorprendenti.»

Oltre a confermare la sua visione positiva rispetto al futuro del PC, Gates non ha perso l'occasione di controbattere le teorie di altri visionari dell'industria. In un attacco ben poco mascherato ai sostenitori del network computer, che sostengono che i computer siano destinati a divenire macchine molto più semplici, con memoria di massa e, teoricamente, potenza di calcolo distribuiti lungo la Rete, Gates ha replicato: «I diversi tentativi di ricentralizzare la potenza di calcolo sono tutti collegati a persone il cui interesse sta nella vendita di grossi server. Se si togliesse potenza di calcolo alle macchine desktop e la si spostasse in un centro ipotetico, si creerebbe la possibilità di vendere enormi macchine costosissime.»

«HO USATO INTERNET PER APPRENDERE TUTTO SULLA GESTAZIONE.»

Con simili occhiali non deve sorprendere che Bill Gates possa vedere nel futuro. Ecco qualche citazione sparsa, tratta dal suo discorso.

«Continuo a leggere The Economist nell'edizione cartacea, lo stesso si può dire per il Wall Street Journal e per le pubblicazioni di settore. Sono abbonato ai loro siti web, ma questo non ha ancora sostituito la carta.»

«Potremmo definire un nuovo tipo di ricevuta di ritorno per la posta elettronica, che descriva la reazione di chi l'ha ricevuta!»

«Ricevo posta elettronica tutte le volte che il mio indirizzo compare in un articolo. Compatisco il Presidente degli Stati Uniti, perché ricevo, per conoscenza, molti dei messaggi che gli vengono inviati. Credo che debba sudare sette camicie per leggere tutti quei messaggi.»

«Internet è ovunque. Ormai i ragazzini fanno a gara per vedere chi dispone della connessione più veloce.»

«Il PC non si rende nemmeno conto di quando vi sedete di fronte al monitor. Stiamo lavorando a programmi che saranno addirittura in grado di comprendere il vostro stato d'animo.»

INTERESSI NASCOSTI

Scagliandosi contro le società con interessi nascosti nella vendita di grossi server, Gates ha messo in dubbio che i network computer possano avere qualcosa da offrire al consumatore.

«Eliminando il disco rigido, si possono risparmiare circa duecento dollari - ha ammesso - ma se vorrete utilizzare un programma allo stato dell'arte per la navigazione, la memoria, la potenza di calcolo, il sonoro, tutti gli elementi che compongono un PC, dovranno essere presenti.»

Un'altra previsione del magnate della Microsoft riguardava Internet, che diverrebbe sempre più intasata, considerando lo stato attuale delle cose, con l'ingresso dei network computer sul mercato.

A esclusione dei PC tascabili e della Web TV (segmenti di mercato che interessano a Microsoft), Gates ha osservato che non esiste alcun vantaggio reale nel diminuire la potenza dei sistemi desktop. Al contrario, il suo obiettivo è rappresentato da macchine sempre più potenti, in grado di mascherare meglio la propria complessità «Quello che vuole la gente è un computer più affidabile.»

«Riceviamo milioni di chiamate all'anno - ha commentato - e ciascuna viene registrata e inserita in un database.
Ogni volta che sviluppiamo un nuovo prodotto, lo progettiamo in modo da ricevere meno chiamate.»

Chiaramente, il discorso di Bill Gates presentava numerosi riferimenti a Internet. Per cominciare, ha lasciato intendere che i driver e gli aggiornamenti per Windows potrebbero essere scaricati direttamente dai siti centrali, senza che l'utente debba preoccuparsi di nulla.

ECCO A VOI ACTIVE DESKTOP

L'effetto più rivoluzionario di Internet è stato di cambiare il modo in cui i nostri PC funzionavano a livello di singolo utente. Microsoft intende realizzare la fusione nella rappresentazione di file, messaggi di posta elettronica e pagine web.

«Internet ci ha permesso di fare un passo indietro e realizzare le cose in modo migliore. Siamo passati da un mondo in cui le informazioni erano troppo difficili da reperire a uno in cui tutto è organizzato in pagine.» Un altro concetto ispirato a Internet è quello di Active Desktop. «È interessante notare l'elemento più importante presente sullo schermo di un computer oggigiorno. Nell'ultimo decennio, ci ha sempre mostrato un insieme di cartelle con il proprio nome. Non è dinamico, è immutabile». Active Desktop di Microsoft, invece, propone un approccio che fornirà all'utente le informazioni più utili costantemente aggiornate.

Le altre innovazioni promosse da Gates sono il riconoscimento vocale, della scrittura e delle immagini. «Dobbiamo collegare questi elementi al sistema operativo e diffonderli presso gli sviluppatori. Nemmeno gli uomini, del resto, sono in grado di comprendere un discorso se viene estrapolato dal suo contesto.»

È interessante notare come Gates abbia intrattenuto la platea con discorsi in cui il termine "ricco" faceva capolino a ogni frase. Non si riferiva, per una volta, alle sue ricchezze personali, ma tentava di enfatizzare l'arricchimento che le nuove tecnologie Microsoft porteranno ai PC e a Internet. La modestia, si sa...

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

consiglia

Possono sfuggire, ogni tanto, alcuni titoli interessanti. ZETA viene in vostro aiuto, ricordandovi le uscite più significative degli ultimi mesi.

RED ALERT

Il nuovo titolo della serie *Command & Conquer* conferma l'elevata giocabilità del suo predecessore, aggiungendo l'alta risoluzione sotto Windows 95 e un numero notevole di nuove unità e mezzi, oltre a routine migliorate per l'intelligenza artificiale. Un gioco strategico per tutti.

TOMB RAIDER

Se cercate dell'azione, unita a elementi d'esplorazione e risoluzione di enigmi, il nuovo capolavoro della Core Design è il titolo che fa per voi. Con una grafica straordinaria, dei controlli intuitivi e un'eroina all'altezza della situazione, *Tomb Raider* è stata la sorpresa del 1996.

DISCWORLD 2

Si torna a divertirsi nel mondo bizzarro partorito dalla fantasia di Terry Pratchett. Questa volta la Morte ha deciso di scioperare e toccherà al giocatore, in questa avventura dalla grafica favolosa, convincerla a rimettersi al lavoro.

M.A.X.

Sinceramente non ce lo aspettavamo, ma il gioco strategico della Interplay si è rivelato davvero avvincente. Con moltissime fazioni fra cui scegliere e un numero impressionante di mezzi, introduce anche una gestione dei turni quantomeno innovativa, con elementi in tempo reale.

NHL 97

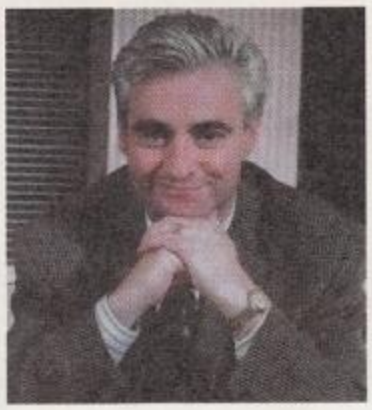
Il miglior gioco sportivo che ci sia mai capitato di giocare. Vale la pena acquistarlo anche se non si capisce niente di hockey, in quanto si tratta di un capolavoro di programmazione e giocabilità, unite a una fedeltà simulativa che lascerà a bocca aperta gli appassionati.

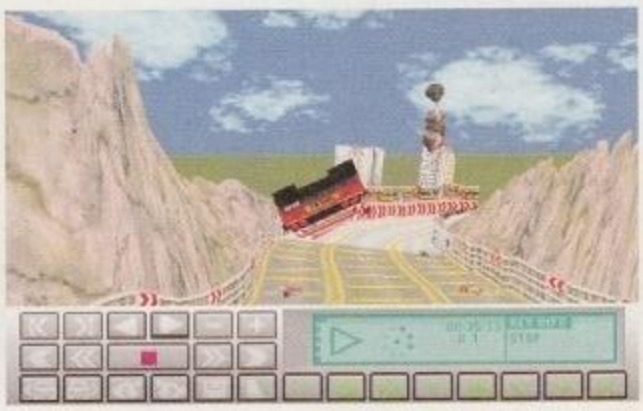
FLYING CORPS

Il primo simulatore dedicato alla I Guerra Mondiale che possa ambire a strappare la corona del genere al mitico *Red Baron*. Dopo l'ottimo *Dawn Patrol*, gli sviluppatori della Rowan hanno corretto il tiro e hanno fatto centro con un simulatore che unisce grafica sbalorditiva e realismo eccezionale.

1996: anno d'oro per la GREMLIN

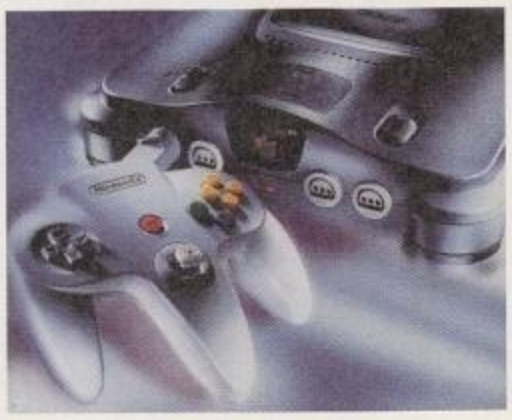
L'anno scorso è stato di vitale importanza per la software house di Sheffield, che è riuscita raddoppiare i profitti rispetto al 1995, grazie a titoli come *Actua Soccer*, *Realms Of The Haunting* ed *Euro 96*. Con risultati così eclatanti era logico aspettarsi che la casa di Ian Stewart, il suo presidente, cercasse di espandere le proprie risorse per meglio affrontare il difficile mercato con cui si dovrà confrontare nel 1997. In quest'ottica va intesa la recente acquisizione della Imagitec Design, che sarà inglobata nei Gremlin Interactive Studios. La Imagitec, nel mondo dei videogiochi da nove anni, aveva in precedenza collaborato con la Gremlin su diverse conversioni per differenti formati (ultima in ordine cronologico quella di *Actua Soccer* per Macintosh, su cui potete trovare maggiori informazioni a pag. 74), e i suoi fondatori sono già entrati a far parte dello staff dirigenziale della Gremlin. Per il 1997 la casa inglese sta lavorando a circa 11 titoli previsti su diverse piattaforme, fra cui vale la pena citare *Actua Tennis*, *Actua Soccer Club Edition*, *Fatal Racing 2*, *Actua Ice Hockey*, *Sand Warriors* e *Hardwar*. Sono in lavorazione anche titoli per Nintendo 64, che non dovrebbero vedere però la luce prima del 1998.





Il ritorno DEL 64

No, non vogliamo illudere i nostalgici: il Commodore 64 è destinato a rimanere nei nostri ricordi o, al massimo, negli emulatori per PC o Mac. L'evento di cui vi vogliamo parlare riguarda la Nintendo che è ormai prossima a lanciare la sua console a 64 bit anche sul mercato italiano. L'arrivo del Nintendo 64 è previsto per il mese di marzo, a un prezzo al pubblico che sarà leggermente superiore alle 400.000 lire con un joypad. Per quanto riguarda i giochi, in contemporanea con il lancio della console saranno disponibili i seguenti titoli: *Super Mario 64*, *Pilotwings 64*, *Guerre Stellari Shadows Of The Empire* e *Waverace 64*, mentre non è ancora confermato *Mario Kart 64*.



Si conclude così l'avvento delle nuove console, a cui aveva dato il via lo sfortunato 3DO, seguito poi da PlayStation e Saturn.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BREVI

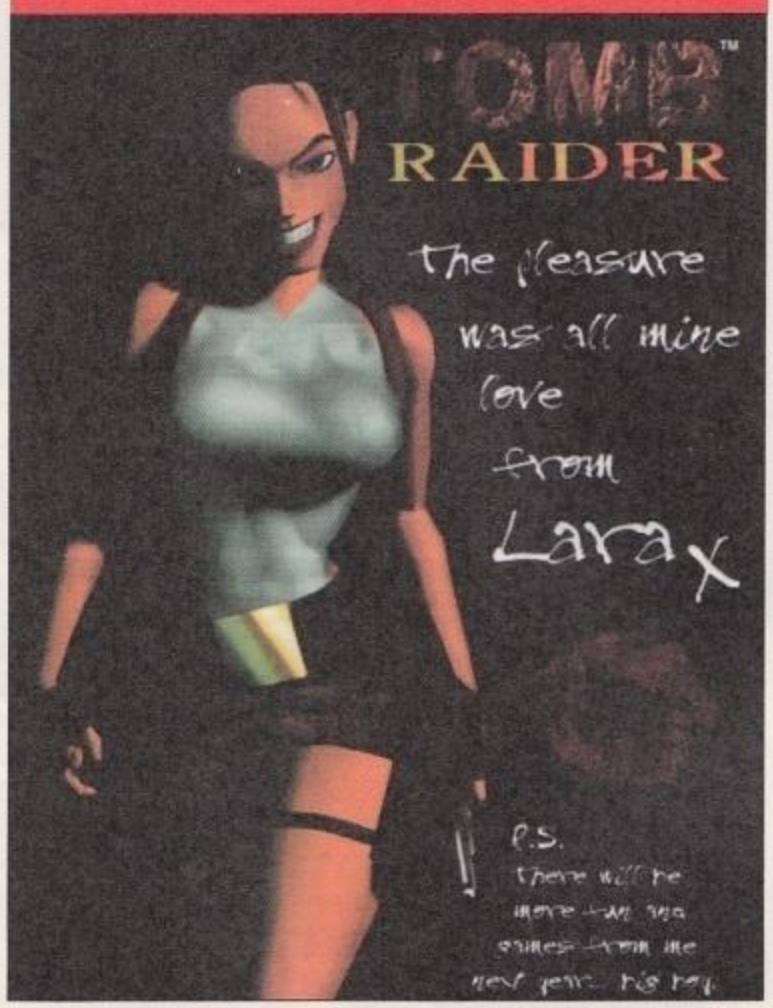
Nel gioco *SimCopter*, recensito questo mese, sono nascosti degli omaccioni poco vestiti. A inserirli è stato uno dei programmatori (in seguito licenziato) che intendeva protestare contro l'abbondanza di figure femminili vestite in maniera licenziosa nei giochi PC. Se li doveste trovare, mandateci una foto!

Potete già trovarlo nei negozi e se avete sempre sognato di solcare i sette mari potrebbe fare al caso vostro. Parliamo di *Age of Sail*, un gioco strategico in tempo reale interamente basato sulle battaglie fra velieri. La casa produttrice è la Empire e lo sviluppatore la Talonsoft.

Ne avevamo già parlato, ma vi ricordiamo che proprio in questi giorni dovrebbe arrivare nei negozi il data disk di *Settlers II*, il gioco strategico della Blue Byte.

Durante il periodo di test per *Diablo*, la Blizzard aveva messo a disposizione 1.000 account per il gioco in linea. Sono durati 3 minuti! E nelle ore successive la casa californiana ha ricevuto più di 250.000 richieste in proposito.

Pubblicità del mese



TOMB RAIDER

L'affascinante Lara Croft ringrazia con un bacione i propri fan della calorosa accoglienza riservatele nel 1996. Non è deliziosa? E ci dà persino appuntamento nei suoi prossimi giochi...

HANNO FATTO IL TENTATAIVO!

Vi offriamo un momento di sano umorismo, tratto da una pagina promozionale dedicata a un data disk di *Red Alert*: «SEI PRONTO? ATTENCIONE! L'ultimo aggirnamento del Red Alert. Entra nel campo di combattimento e procedi nel ultimissimo viaggio della strategia di guerra in tempo reale. Puoi scegliere tra mappe singole o mappe in rete, è un vero mast per i fanatici dei giochi.» Come dite? Siamo cattivelli? Magari il data disk non è male.

EX LIBRIS

Le buone letture di ZETA

A cura di Marco Rana
(mrana@inrete.it)

SPACE INVADERS: LA VERA STORIA DEI VIDEOGAMES
Francesco Carlà
Castelvecchi
£ 20.000
ISBN 88-86232-81-0

È inutile negarlo: tutti i videogiocatori covano un sottile senso di alienazione. Avete presente l'espressione stranita che si dipinge sul volto del vostro interlocutore quando, alla domanda "Cosa hai fatto durante il week-end?", rispondete con entusiasmo: "Ho completato l'ultimo livello di *Tomb Raider*"? Sono moltissimi coloro che non riescono a comprendere quella misteriosa "sospensione dell'incredulità" che ci permette di vivere delle vere e proprie vite simulate all'intero di un calcolatore.
Ma non temete, leggendo *Space Invaders* di Francesco Carlà riuscirete a rimettere le cose nella giusta prospettiva. Questo libro restituisce ai videogiochi (e ai videogiocatori) il posto che spetta loro nella società postindustriale.
Il risultato a cui approda è quello di fare luce su un equivoco che accompagna l'electronic entertainment da molto tempo: i videogiochi non sono solo una nicchia di mercato che si è resa disponibile per l'emergere di nuove tecnologie informatiche, ma rappresentano l'affermazione di una nuova forma di comunicazione che ha dignità di modello culturale in sé.
Quando Carlà illustra le contaminazioni (o sarebbe meglio dire le "interazioni") tra il videogame e il fumetto, il cartoon, il romanzo, il teatro, il cinema, la televisione, la musica, non realizza una mera elencazione delle circostanze in cui tali forme di cultura si sono trasfigurate per assumere una forma tecnologica diversa e commercialmente proficua, ma dimostra che i videogames, sotto le spoglie insospettabili del "giocattolo" hanno imposto nuovi paradigmi comunicativi e che tali paradigmi, attraverso la forza dirompente dell'interattività, hanno scardinato le consuete classificazioni dei media, della cultura, dell'informazione.
A tutta prima queste affermazioni potrebbero apparire azzardate, ma immergendosi nella successione dei capitoli di *Space Invaders* si ricompongono i tasselli, troppo spesso sparpagliati, della presenza dei videogiochi nella storia della cultura popolare degli ultimi vent'anni e, quasi d'improvviso, si rivela con evidenza il filo rosso intessuto nel curvilineo processo evolutivo che ha unito *Pong* a *Super Mario 64*. È insomma veramente apprezzabile il taglio autenticamente "storiografico" con cui l'era videoludica viene raccontata da un testimone di primissima linea.
A giustificare l'acquisto di *Space Invaders* basterebbe da sola l'appendice intitolata "I 102 videogiochi che hanno fatto Storia", che è uno strumento di consultazione molto utile (soprattutto per gli addetti ai lavori), ma quel che rende realmente avvincente la lettura è l'impeto narrativo attraverso cui le pagine disvelano la cronaca eccitante della nascita di una nuova cultura.

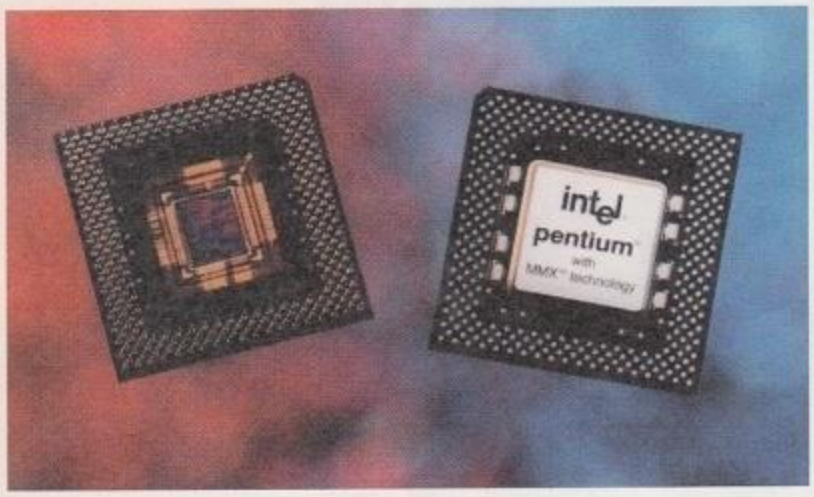
«CI SERVONO AL MASSIMO 50 o 60 TITOLI ALL'ANNO.»

HIROSHI YAMAUCHI, PRESIDENTE DELLA NINTENDO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MMX AI BLOCCHI DI partenza



In un'affollata conferenza stampa, tenutasi al Museo della Scienza e della Tecnica di Milano l'8 gennaio, Intel ha presentato ufficialmente la nuova linea di processori dotati di tecnologia MMX.
Inizialmente saranno resi disponibili due versioni, una a 166 MHz e una a 200, vendute a un prezzo leggermente superiore ai Pentium privi del nuovo set di istruzioni (per sistemi laptop, invece, i chip saranno clockati a 150 e 166 MHz.. A questo riguardo, gli ingegneri di Intel hanno specificato che l'aumento della cache interna, portata da 16 a 32 KB, garantirà un aumento delle prestazioni quantificabile nel 10% circa, anche con applicazioni non scritte appositamente per i nuovi processori.
Sul fronte del software, comunque, Intel ha già raccolto numerosi sviluppatori attorno alla sua nuova creatura. Oltre a diversi giochi, fra cui *Pod* di Ubisoft e *Unreal* della Epic, anche applicazioni dedicate alla produttività sono state riscritte per avvantaggiarsi delle nuove estensioni al set di istruzioni Intel, un esempio fra tutti Adobe *Photoshop*, leader mondiale nel campo del fotoritocco.
Con i nuovi processori tutte le funzioni multimediali verranno accelerate in maniera sostanziale, alla conferenza stampa, per esempio, sono stati mostrati dei demo con funzionalità avanzate di trasparenza, oltre a riproduzione di filmati di alta qualità a tutto schermo. Con un utilizzo accorto di driver e API, inoltre, sarà possibile sfruttare in coppia un processore MMX e una scheda acceleratrice 3D per ottenere il massimo in tutte le applicazioni di grafica tridimensionale.
L'impressione in noi destata è genericamente positiva e il supporto del software non dovrebbe mancare. Gli unici dubbi riguardano un certo livellamento verso l'alto della tecnologia Pentium che, per quanto riguarda i sistemi MMX, è limitata a due sole frequenze (166 e 200). Con Windows NT ancora limitato per il settore del divertimento interattivo, tutte le evoluzioni del Pentium Pro lasciano i videogiocatori senza molte alternative. Non bisogna dimenticare, comunque, le nuove generazioni di processori che saranno presentate da Cyrix e AMD: potrebbero dare del filo da torcere a Intel. Ma forse il colosso americano sta nascondendo qualche asso nella manica.

FIORI D'ARANCIO

Occupiamo questo piccolo spazio per fare le congratulazioni a Mario e Carmela, affezionati lettori delle nostre testate, che si sposano proprio questo mese. Siete i primi ZETA-sposi!

64 VOCI dalla Creative

Creative Labs ha da poco lanciato la sua nuova scheda sonora per PC, la AWE 64. Disponibile in versione normale e Gold (con una circuiteria audio di maggiore qualità), la nuova Sound Blaster dispone di una polifonia a 64 voci, 4 MB espandibili a 12 per l'utilizzo di suoni personalizzati da utilizzare nelle proprie composizioni e la possibilità di utilizzare la nuova tecnologia Waveguide per esecuzioni computerizzate con maggiori potenzialità espressive. Nella confezione della versione Gold, inoltre, verrà incluso per il periodo di lancio il software *Cubasis Audio* della Steinberg. Il prezzo al pubblico della versione normale è di L. 399.000

RIGHTEOUS 3D tricolore

Come ricorderà chi ha letto lo speciale del numero scorso dedicato alle schede 3D, fino al mese scorso la Orchid Righteous 3D non era importata ufficialmente sul territorio nazionale. Dal 2 gennaio, però, la Nova Computer importa questa potente scheda acceleratrice, basata su chipset 3Dfx, in tutta Italia. Il prezzo al pubblico è di L. 550.000 iva compresa, e include versioni accelerate di *Mechwarrior 2*, *Descent 2*, *Actua Soccer*, *Fatal Racing*, *Scorched Planet*, *Hellbender* e *Monster Truck Madness*. Della scheda abbiamo parlato già ampiamente il numero scorso, qui ci limitiamo a ricordare che si affianca alla VGA normale, entrando in azione solo con le applicazioni 3D, per le quali fornisce la migliore accelerazione disponibile sul mercato al momento.
Per informazioni 0541/963234 oppure **http://www.novacomp.it/righteous3d**.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

È in edicola il numero di febbraio

Ogni mese recensioni, trucchi e anteprime

GAME POWER La rivista per la tua console

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Mutant PENGUINS

L'orda dei Pinguini Mutanti Alieni è arrivata!
Sei pronto a fermarla?

Combatti contro di loro per evitare l'attivazione dell'arma finale: il Doomscale.

Dormi preoccupato, ma non troppo: non sei solo. Nel tuo compito sarai aiutato dai pinguini Terrestri, che odiano i Mutanti Alieni, e dai piccoli Gremlins.

Più Gremlins raccogli, più bonus ottieni, e con i bonus arriveranno armi, power-ups ed extra Gremlins.

Ferma i mutanti con la dinamite o con la colla-stick e costruisci macchine speciali ed invenzioni per bloccarli definitivamente!

Prodotto da:

Distributore esclusivo per l'Italia:

FINSON srl - Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a. - e-mail: finson@finson.it
www.finson.com

isponibile presso i migliori rivendi

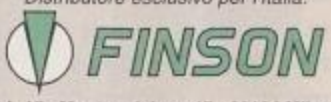
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SURFACE TENSION

Prodotto da:

Distributore esclusivo per l'Italia:



FINSON srl - Via Montepulciano 15 - 20124 Milano (ITALY)
Tel. (02) 66987036 r.a. - Fax (02) 66987027 r.a. - e-mail: finson@finson.it
www.finson.com

ibile presso i migliori rivenditori!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

X-CAR

Dall'America sta per arrivare una nuova simulazione di corse iperrealistica. Riuscirà a fare concorrenza ai capolavori della Papyrus, oppure si perderà nel mare dei giochi "vorrei ma non posso"?

I giochi di guida spuntano come funghi negli ultimi tempi. Il mese scorso c'erano *Daytona U.S.A.* e *Power F1*, e se provate a sfogliare anche questo numero di ZETA, prendendo una pagina a caso avete buone probabilità di finire sulla recensione di *Nascar 2*, *Sega Rally*, o di un altro gioco da paraurti contro paraurti. I valori in campo sono piuttosto chiari, anche se c'è una software house che deve ancora dire la sua: la Bethesda sembra infatti aver trovato una sua identità anche in questo genere di giochi, mescolando sapientemente il fascino delle dream car, che aveva decretato il successo di *The Need For Speed*, con il rigore simulativo che caratterizza *Grand Prix 2*.

Racconta Brent Erickson, capo programmatore di *X-Car*: «Si tratta di un simulatore di guida che mette a disposizione dei piloti virtuali alcuni prototipi di supercar (fuoriserie, NdR) ispirati alle concept car (vetture avveniristiche dagli elevatissimi contenuti tecnologici, NdR) del nostro tempo, come la McLaren GT o la serie DB della Ford».

Comunque, mentre gli altri simulatori automobilistici sono intrinsecamente limitati dagli organismi di controllo come la FIA per la F1, che ha messo al bando molte delle cose eccitanti delle corse in nome della sicurezza, *X-Car* non ha dovuto attenersi a nessun guastafeste. La X del suo titolo, infatti, sta per eXperimental, ovvero sperimentale.

PERCHÉ GLI ALTRI MANGERANNO LA POLVERE DI *X-CAR*

- È possibile guidare supercar della prossima generazione a velocità superiori a 400 Km/h...
- ...e schiantarle in spettacolari incidenti.
- Ci si può costruire la propria macchina.
- Il gioco evolverà e nuove macchine e componenti saranno disponibili per il download dal sito web della Bethesda.

CONTROLLO COMPLETO

Brent sottolinea subito un punto importante: «Il concetto di fondo del gioco è stato di sviluppare un prodotto aperto che permettesse al giocatore di controllare qualunque aspetto della sua macchina, senza alcuna limitazione, nemmeno di classe come potrebbe per esempio essere la F1 o la Indycar. In *X-Car* è possibile modificare pressoché di tutto, utilizzando gli ultimi ritrovati in fatto di componenti automobilistici».

Selezionando i pezzi da un parco macchine di quindici concept car che farebbero sembrare preistorica anche la Batmobile, si inizia con un telaio di default e lo si personalizza poi con tutti quegli strani aggeggi che la Bethesda ha scopiazzato dai tavoli di disegno dei progettisti di mezzo mondo. Brent continua: «Ci sono cinque motori tra cui scegliere. Si può persino selezionare il tipo di alimentazione (benzina o metanolo), cambiare i rapporti del cambio, regolare i freni e assettare molle, barre antirollio, angolazione e dimensione degli alettoni e poi andare in pista a provare!».

Provare significa scorrazzare con il gioiellino appena creato per quattro piste, disegnate apposta per portare ai limiti teorici le prestazioni della vettura. Analizzate poi quanta forza laterale G riuscite a generare sullo skid pad, mettete alla prova l'agilità della macchina affrontando la fila di coni, scoprite cosa pulsa sotto il cofano nel test di accelerazione e frenata sul rettilineo di 400 metri, prima di verificare la resistenza aerodinamica del mezzo, girando su un velocissimo ovale da oltre 400 Km/h.

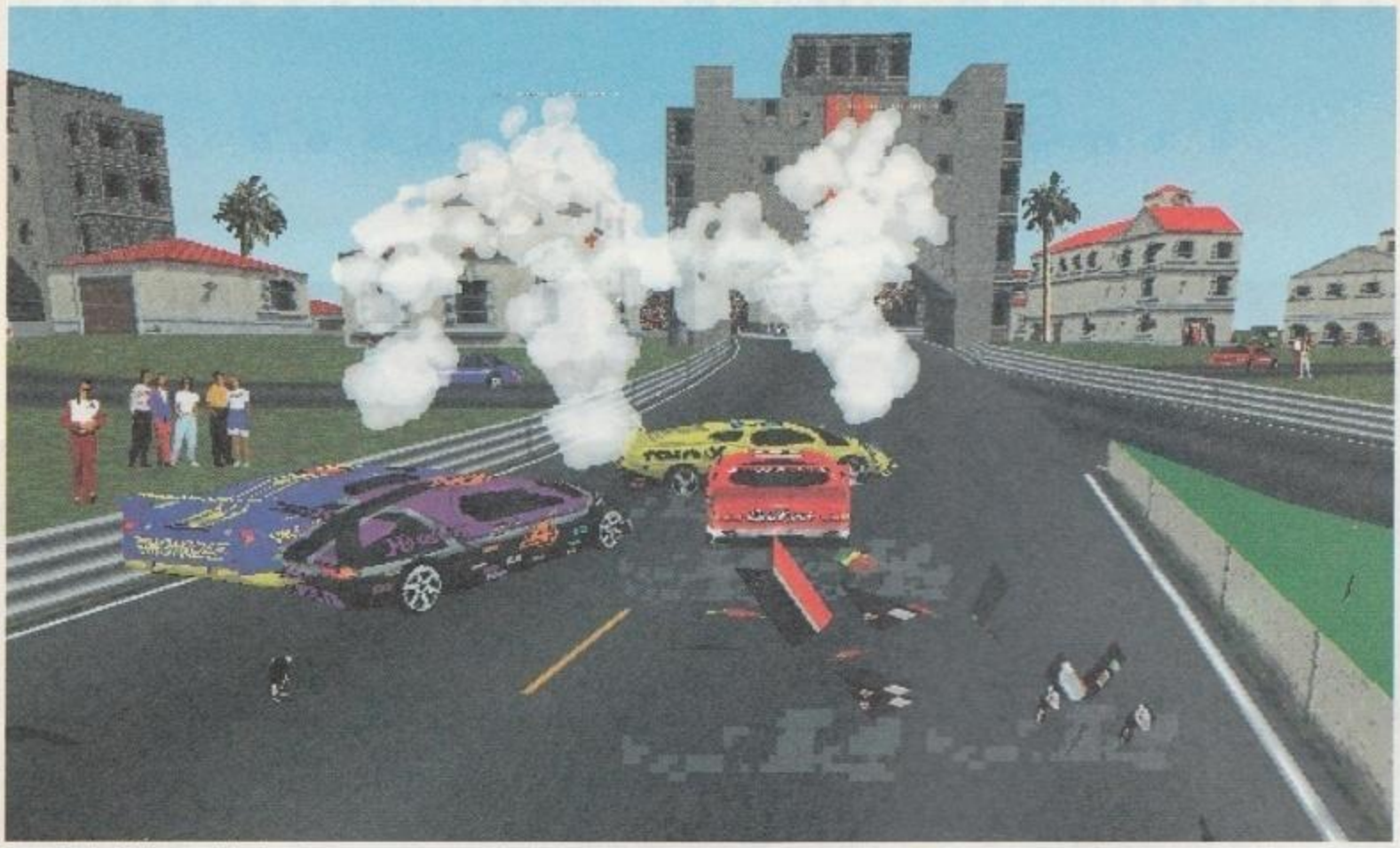
Gli smanettoni saranno felici per mesi, visto che *X-Car* offre quel fantastico strumento di analisi che è la telemetria - il computer di bordo memorizza le prestazioni delle macchina durante il test, e le informazioni relative alla performance possono poi essere salvate e confrontate con quelle ottenute con una diversa configurazione della meccanica, per far risaltare pregi e difetti di ogni soluzione.

COMPORTAMENTO REALISTICO

La possibilità di testare a fondo tutte le componenti è stata ideata e realizzata per la gioia dei fanatici dei giochi di corse che aspettano tutto il giorno di poter provare, la sera, ad ammorbidire le sospensioni posteriori della loro monoposto di *Grand Prix 2*. Per costoro, la Bethesda ha posticipato di due mesi l'uscita del gioco per assicura-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



In tutti i giochi di corse gli incidenti sono una componente fondamentale. In *X-Car*, l'engine grafico della Bethesda se la cava egregiamente, con pezzi di carrozzeria che volano da tutte le parti e macchine che proseguono la gara mostrando gli effetti degli incidenti subiti.

re modelli di guida realistici come non si sono ancora visti sui PC, assicura la software house. Il povero Brent ha passato molto tempo a creare un modello fisico così complicato che simula la temperatura e l'altitudine nel calcolo della risposta del motore; il modello dei pneumatici è invece basato su 15 coefficienti (!) che simulano la curva di grip della gomma. «Potete fare tutto quanto è possibile nella realtà. Se volete girare la macchina di 180 gradi andando in retro, frenando di colpo e sterzando bruscamente, potete farlo».

Fortunatamente, comunque, per coloro che non vivono di pane e grasso di motore, sono state introdotte un mucchio di opzioni in stile arcade e un modello di guida più permissivo, che dovrebbe scongiurare il pericolo di smaltare milioni di lire in sofisticati componenti automobilistici contro il muro della prima curva. La competizione vera e propria prevede le solite prove libere e di qualificazione e un campionato mondiale articolato su dieci gare - cinque fedeli riproduzioni delle piste dove si corrono i Gran Premi americani e cinque tracciati disegnati per esaltare le potenzialità del motore grafico proprietario, quel X^n^gine che sta già facendo tremare più di una software house. Particolarmente impressionante sembra la corsa ambientata nella giungla metropolitana di Seattle, attorniata da altissimi e spettacolari grattacieli.

L'avveniristico **X^n^gine** della Bethesda è anche responsabile delle altre prodezze grafiche del gioco. Brent descrive, entusiasta, gli incidenti: «Il modello della macchina si deforma, i poligoni del telaio si accartocciano, i frammenti si spargono ovunque e ci sono anche fumo e scintille». Entreranno in gioco anche le condizioni atmosferiche come pioggia e nebbia, ma la prevista ambientazione notturna di alcune gare è saltata per problemi di velocità. Ciò nonostante, Brent assicura 15 frame al secondo in VGA a pieno dettaglio su un 486 DX2/66 MHz con 16 MB di RAM: piuttosto impressionante, niente da dire.

Com'era lecito attendersi, ci sono tutte le solite opzioni per il gioco in rete e per farsi una bella collezione di replay con gli incidenti più spettacolari, ma la cosa più interessante è che la tecnologia proposta dal gioco non si arresterà a quella offerta al momento della pubblicazione, ma continuerà ad avanzare, visto che la Bethesda pensa fin d'ora di mettere sul suo sito web nuove macchine e componenti in modo che gli ingegneri di *X-Car* non debbano mai stare con le mani in mano. Sono anche già pronte alcune vetture fiction-futuristiche, ma sembra che sia stata messa fuori gioco la propulsione jet o hover. Buuuuu!

X^n^ ENGINE

Il fantastico engine tridimensionale della Bethesda, introdotto con *Terminator: Future Shock*, è stato utilizzato anche nel gioco di ruolo *Daggerfall* e in *Terminator: Skynet*, che trovate recensito questo mese. Fra le caratteristiche di spicco, troviamo l'utilizzo del Phong Shading che consente ombreggiature molto più accurate rispetto alle normali routine Gouraud.

Come in ogni gioco che si rispetti, anche in *X-Car* sono presenti numerose inquadrature.

La segnaletica stradale rispecchia fedelmente la realtà, chissà se ci suoneranno se non mettiamo la freccia.

Una visuale dall'interno della vettura. Forse verrà introdotta una funzione autoradio come in altri titoli.

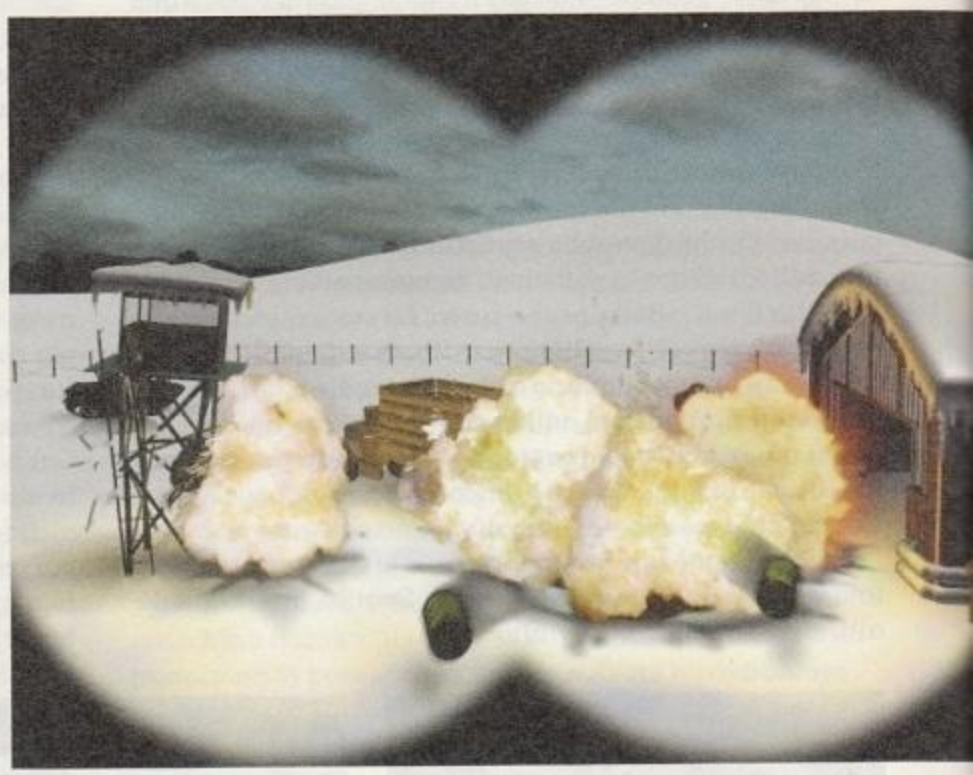
http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

...L'Armata Rossa avanza.....

...SEI CON NOI...

ALLARME...ROSSO!!



CD.Rom

MANUALE E SCATOLA IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
WINDOWS 95,
WINDOWS 3.1,
486/66Mhz,
8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 2X,
SCHEDA SONORA SVGA,
MOUSE.

£ 99.900

Finalmente COMANDARE & CONQU

Numero Verde

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

.Stalin sta devastando l'Europa...

O CONTRO...DI NOI...?

COMMAND & CONQUER

RED ALERT

TARGETING

TEEN

AGES 13+

Westwo

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

E' UN PRODOTTO TOP 10 TEN LEADER 1995

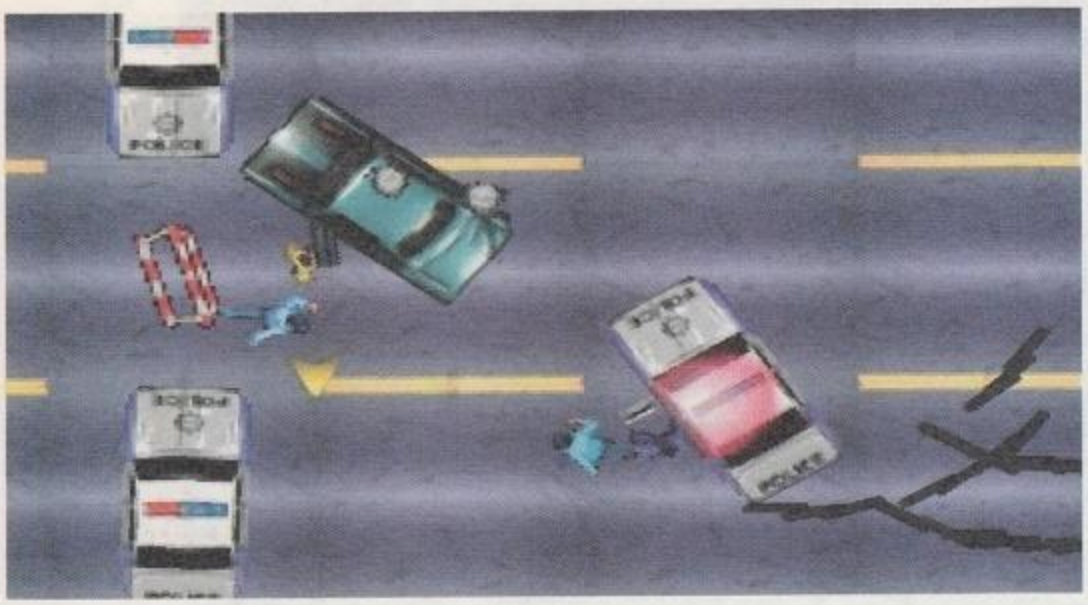
ISTARE per la seconda volta !

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Grand Theft Auto



In mezzo a tante polemiche circa la presunta nocività dei videogiochi, un famoso gruppo di game designer sta progettando un gioco sicuramente destinato a far parlare di sé. Ci attende un gioco V.M. 18?

Una frequente lamentela dei recensori è l'ostinato rifiuto da parte dei giochi di guida di soddisfare un istinto che questi stuzzicano in tutti noi: sterzare bruscamente nel bel mezzo di un rettilineo per fare filotto con gli spettatori che si accalcano a bordo pista. Fortunatamente, una software house sta ponendo rimedio a questa intollerabile mancanza, e chi, meglio dei creatori di *Lemmings* - la DMA Design - poteva mettersi a lavorare su questi sfortunati incidenti stradali? *Grand Theft Auto* è, per gli amanti dei neologismi, un "investitutto", dove la vostra arma è l'ammasso di ferraglia da più di una tonnellata che state guidando a oltre cento all'ora.

Inizierete quindi a scorrazzare nei panni di un matto che, dopo essere completamente uscito di senno, ha dichiarato guerra alle città di New York, Miami e San Francisco, girovagando senza meta alla ricerca di pedoni da investire e tentando di infrangere la legge in ogni modo possibile. Com'era prevedibile, l'azione inizia a bordo di un chopper della polizia, visto che *Grand Theft Auto* incoraggia l'uso imprudente e spericolato delle risorse stradali che ha reso celebre, tra gli altri, la serie cinematografica di Scuola di Polizia.

Come ci spiega Brian Baglo, designer della DMA, «Potete rubare ogni auto che riuscite a fermare. E se ci sapete fare, potete rubare pressoché qualunque auto della città. Ad esempio, supponete di veder arrivare la polizia: se siete abbastanza furbi e veloci, vi potete ritrovare alla guida di una volante prima che qualcuno si accorga di quel che è successo».

VARIETÀ DI VEICOLI

Ci sono oltre due dozzine di diversi veicoli che potete utilizzare, tra cui motociclette e furgoni, «per non parlare di camioncini del gelato, autobus, ambulanze e perfino treni della metropolitana!». Baglo promette che tutti i mezzi avranno differenti comportamenti, e che guidare un treno sull'asfalto sarà duro anche per il più provetto dei piloti.

Il pragmatico Baglo medita: «È una triste constatazione che getta un'ombra sul genere umano, ma alla gente piace distruggere le cose». Così in *Grand Theft Auto* avete una città a vostra disposizione, finché non verrete catturati. Autostrade, viali, parchi, porti, vie da shopping, marciapiedi e, pensate, anche le strade sono agibili e percorribili: potete così provare un po' di testacoda tra la gente che fa picnic al parco! Benché la DMA non condivida certo un simile comportamento, poi, la software house inglese sta pensando di introdurre un sistema di punteggio: 100 punti per un pedone, 1000 per un poliziotto e 5000 per uno di quei minuscoli cagnolini che infestano con i loro bisognini i prati dei parchi.

Mentre girovagate per le strade senza la dovuta cura né attenzione, però, la legge comincia a notare il vostro scarso rispetto per il codice della strada. La reazione della polizia è un fattore cruciale in *Grand Theft Auto*, come avverte il cittadino modello Baglo: «La polizia reagisce in modo piuttosto realistico. A New York se anche tamponate un po' di auto difficilmente diventerete oggetto di una massiccia caccia all'uomo, ma se a Miami sfiorate la Cadillac di qualche ricco pensionato, vi ritroverete i corpi speciali alle costole in un batter d'occhio».

Quello che può rendere *Grand Theft Auto* davvero grandioso sono - nel caso che vi siano già venuti i primi dubbi sulla longevità del crimine fine a se stesso - i piani piuttosto avanzati della DMA sulla "città vivente" e una serie strutturata di missioni e obiettivi. Mentre voi guidate la vostra personale ondata criminale, infatti, gli altri cittadini continuano ignari le loro faccende. Se, putacaso, investite qualcuno, dopo qualche minuto giungerà un'ambulanza a soccorrerlo. Abbandonate una macchina in fiamme e arriveranno presto i pompieri a spegnere l'incendio da voi innescato. Noterete code di potenziali spettatori davanti ai cinema (potenziali perché qualcuno potrebbe impedirgli di vedere il film...) e gruppi di dimostranti

L'engine tridimensionale consente la realizzazione di scenari su più livelli che scrollano realisticamente in tutte le direzioni.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un tipico ingorgo delle cinque del pomeriggio a New York. Potete notare la sequela di pedoni spiaccicati sull'asfalto. Opera nostra, naturalmente!

anti-abortisti che sfilano provocatoriamente davanti agli ospedali...

Baglo avverte: «Non crederete alle vostre orecchie quando vi verranno spiegate le prime missioni: all'inizio le cose sono semplici e "normali", ma ben presto, e piuttosto velocemente, tendono a degenerare...». Uno dei primi compiti che vi verrà affidato è di guadagnare rispetto agli occhi di una banda criminale: comincerete quindi a trasportare in giro per la città pacchetti dal contenuto discutibile, ma basta dimostrare la propria abilità e mancanza di rispetto per qualunque principio per arrivare a missioni in stile "Padrino" - «Il capo della polizia del distretto locale comincia a dare problemi: rubagli la macchina!».

CITTÀ VIVENTI

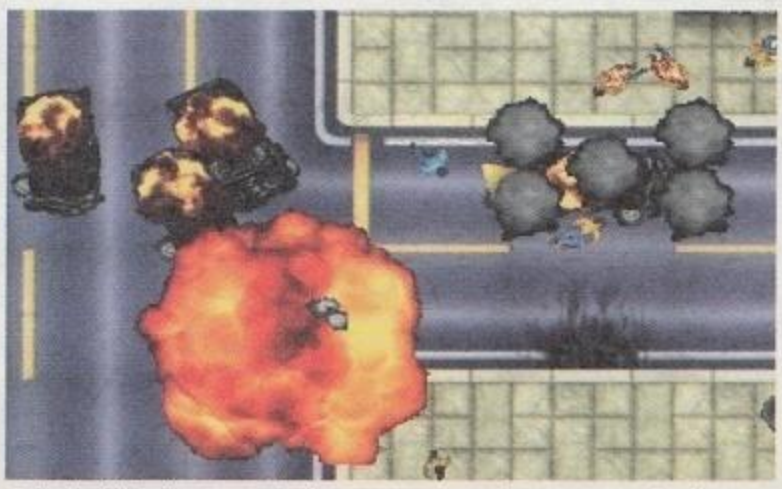
«Il nostro obiettivo non è limitare il giocatore a un gioco di guida lineare» assicura Baglo. «Vi lasciamo esplorare liberamente la città: poi, se volete, ci sono le missioni da compiere. Come portarle a termine è affar vostro: potete tranquillamente fermarvi ai semafori con la macchina piena di droga e lanciamissili, o non salire sul marciapiede per non stirare un gruppo di suore - non c'è problema. Non vi stiamo dicendo di infrangere la legge, vi stiamo solo permettendo di farlo!».

Ovviamente, man mano che la vostra carriera criminale progredisce, il coinvolgimento della polizia diventa più normale, facendo entrare in gioco in modo importante l'idea della città vivente. «Tutte le risorse di cui un criminale può aver bisogno sono là fuori, in mezzo alla città, da qualche parte: tocca a voi trovarle e sfruttarle senza farvi prendere».

Ad esempio, se siete il nemico pubblico numero uno segnalato a bordo di una Fiesta rossa, non avete che da raggiungere la carrozzeria dietro l'angolo per diventare un cittadino modello sulla sua Fiesta verde. Se invece pensate che una bomba sarebbe l'ideale per la prossima missione, andate dal vostro fornitore di fiducia e il gioco è fatto!

Grand Theft Auto è uno di quei giochi che sembrano, fin dalla prima occhiata, puro divertimento. Offre più piccoli tocchi di classe di una piovra materna e contiene così tanti aspetti di cui non abbiamo fatto in tempo a parlare che non vediamo l'ora di proporvene la recensione.

Questa visuale ci ricorda un po' il vecchio *Frogger*, ma in questo caso saremo noi a dover investire, piuttosto di doverci preoccupare di non essere investiti.


Esplosioni digitalizzate a profusione accompagnano le nostre gesta in giro per la città. Ogni considerazione morale è superflua.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

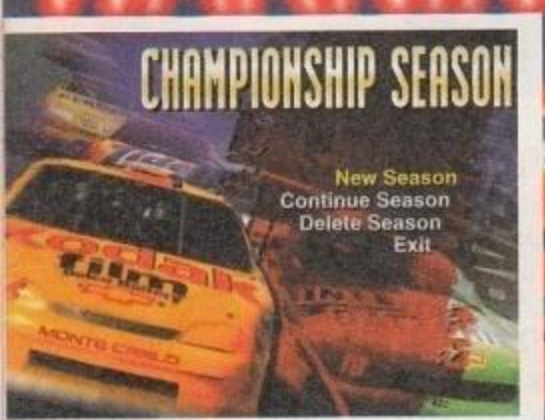
http://www.oldgamesitalia.net/

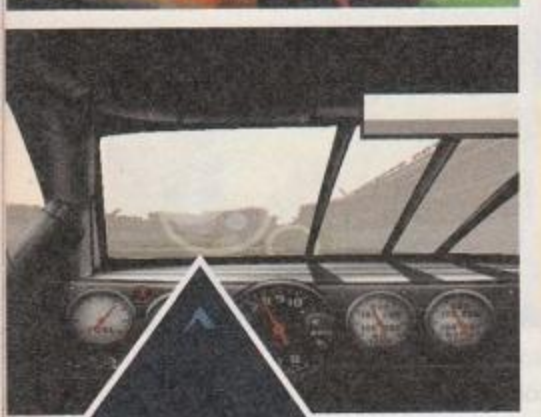
PAPYRUS™

NASCAR® RACING 2

Attenzione: CASCO OBBLIGATORIO...

WARNING





SIERRA®

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PER SVGA: PENTIUM 75
O SUP., SVGA, 16 Mb RAM;
PER VGA: PC 486 66 Mhz
O SUP., VGA, 12 Mb RAM;
LETTORE CD.Rom 2X,
SOUNDBLASTER
O 100% COMPATIBILE, MOUSE.

...eh sì, quando si corre con NASCAR 2 è meglio premunirsi. La tua auto ha 700 cavalli: prendi le curve a 300 all'ora e un piccolissimo sbaglio ti sbatte fuori pista! NASCAR 2 è così realistico che ogni più piccolo dettaglio corrisponde al reale campionato NASCAR 1996! Nervi saldi, quindi e cerca di non dimenticare che... è solo un gioco!

£ 99.900

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

http://www.oldgamesitalia.net/

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZA

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GUERRE STELLARI

UNO SPETTACOLO 3D

Quando abbiamo saputo che l'originale trilogia di "Star Wars" ("Guerre Stellari", "L'Impero Colpisce Ancora" e "Il Ritorno dello Jedi") sarebbe stata rilanciata al cinema, ci siamo quasi commossi: poi, ci è giunta la notizia che ogni film avrebbe contenuto diversi minuti di spezzoni che erano stati tagliati dalle versioni uscite anni fa per motivi di sceneggiatura o di produzione e che, inoltre, tutti gli effetti speciali sarebbero stati rifatti al computer con la grafica che ha fatto di "Jurassic Park" un successo senza precedenti, e se questo ci ha resi all'inizio un po' scettici sul possibile risultato finale è bastato dare un'occhiata alle prime immagini distribuite dalla Lucasfilm per far arrivare alle stelle il nostro entusiasmo e la nostra trepidazione.

Questo per non menzionare l'euforia che ci ha letteralmente invasi quando abbiamo saputo che George Lucas stava lavorando a una nuova trilogia (i famosi "prequel" che dovrebbero raccontare gli avvenimenti precedenti a "Guerre Stellari", la Guerra dei Cloni - o dei Quoti - e la battaglia dei Cavalieri Jedi contro le misteriose truppe Mandaloreane).

Abbiamo voluto rendervi partecipi del nostro entusiasmo, pubblicando questo speciale in cui vi forniremo tutti i dati di cui potreste aver bisogno: cominceremo raccontandovi la storia di "Guerre Stellari" e di come sono stati girati i primi tre film, tornando indietro agli anni '70 quando Lucas era un giovanotto che si trovava ancora alla base della scala del successo di Hollywood, quindi vi spiegheremo nel dettaglio gli effetti speciali utilizzati nei vecchi film e come la tecnologia del computer sia riuscita a renderli attuali per un pubblico abituato alla spettacolarità del cinema degli anni '90: troverete una guida completa a tutte le nuove scene, quando avvengono nei film e come sono state realizzate. Continuate a leggere per scoprire i segreti dello spettacolo tridimensionale chiamato "Guerre Stellari"...

Non esiste, in campo cinematografico, un fenomeno che sia possibile paragonare, per successo e numero di fan, alla trilogia fantascientifica creata dall'immaginazione di George Lucas negli anni Settanta. Un mito che sembra destinato a proseguire anche nel prossimo secolo.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

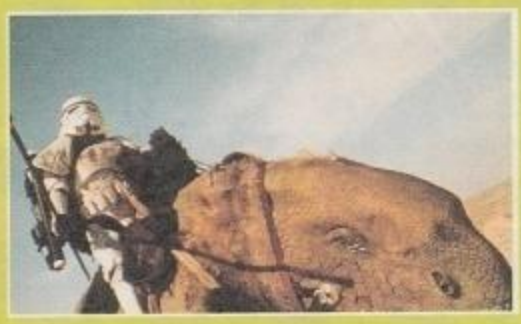
http://www.oldgamesitalia.net/

La guida del cinefilo ai

TATOOINE - TRUPPE D'ASSALTO IMPERIALI E DEWBACK

Tempo: 16 minuti

Prima: i droidi ribelli sono fuggiti dall'astronave della Principessa Leila con i piani della Morte Nera; Darth Fener ha inviato un gruppo di truppe d'assalto per cercare C1P8 e 3BO.



La ricerca dei droidi da parte dell'Impero è molto più realistica, grazie alle nuove sequenze delle truppe d'assalto imperiali a cavallo dei Dewback.

Dopo: la scena è stata completamente ritoccata utilizzando degli effetti digitali al computer che sono stati aggiunti grazie all'inserimento di nuove scene girate in California l'anno scorso. La più grande innovazione sono i Dewback di pattuglia (una sorta di grossi rettili da monta utilizzati dalle truppe d'assalto per muoversi nel deserto), che ora si possono osservare mentre si muovono sulla scena invece che rimanere fermi all'orizzonte, oltre a un nuovo mezzo da terra imperiale che fa qui la sua prima comparsa. In questo modo, la ricerca degli imperiali appare molto più accurata e realistica.

MOS EISLEY - INTRODUZIONE

Tempo: 42 minuti

Prima: Mos Eisley era un covo di feccia e di briganti delle dimensioni di un piccolo villaggio nel deserto.

Dopo: Mos Eisley è un covo di feccia e di briganti delle dimensioni di una vera metropoli. Lo skyline della città è stato notevolmente migliorato, con edifici più vasti e alti. Il look da "città satellite" è stato in parte eliminato aggiungendo molte più persone, creature, droidi e veicoli nel background.

Vedete? Niente ruote! L'edizione speciale mostra delle immagini molto più convincenti dei landspeeder.

MOS EISLEY - LANDSPEEDER

Tempo: 42 minuti

Prima: i landspeeder guidano cautamente tra bassi cespugli e rocce e si muovono, in effetti, in cerchi per nascondere il fatto che si tratta in effetti di veicoli a ruote supportati da alcune gru.

Dopo: l'impressione degli speeder che si muovono su un cuscinetto d'aria è ora molto più realistica e completa, si muovono con stile e grazia nelle nuove sequenze, senza mai mostrare una ruota neanche per sbaglio, grazie alle nuove tecniche che permettono di nasconderle molto più efficacemente (e cioè, grazie alla grafica al computer!). Un landspeeder completamente generato al computer, completo di Ben Kenobi, Luke Skywalker e droidi, è stato sviluppato per questa sequenza.

MOS EISLEY - RONTOSAURO

Tempo: 43 minuti

Prima: niente

Dopo: si tratta di una scena interamente nuova, in cui una sorta di dinosauro, simile al brachiosauro di *Jurassic Park*, si alza sulle zampe posteriori facendo cadere il suo cavaliere, un Jawa. C'è anche un'altra scena in cui un altro Ronto cammina davanti alla telecamera, naturalmente, tutto generato al computer.

MOS EISLEY - IL CONTROLLO DI BEN E LUKE

Tempo: 43 minuti

Prima: delle truppe imperiali chiedono a Ben e Luke di mostrare loro i documenti per i droidi che stanno trasportando, in quella che sembra essere una strada secondaria di Mos Eisley.

Dopo: mentre vengono interrogati dalle truppe imperiali, dietro Ben e Luke appare una sonda volante completamente generata al computer che vola sopra il gruppo, inoltre la strada appare molto più frequentata.

MOS EISLEY - INCONTRO TRA HAN SOLO E GREEDO

Tempo: 48 minuti

Prima: Greedo ricorda a Han Solo i suoi debiti verso Jabba the Hutt e questi gli spara.

Dopo: usando un colpo laser migliorato al computer e alcune

COME RIFARE DEI CLASSICI

"Questa è la storia di Mace Windu, un riverito Jedi-bendu di Opuchi che era imparentato con Usby C J Thape, apprendista padawano del famoso Jedi", così cominciava la sceneggiatura che George Lucas portò agli studi di Hollywood 24 anni fa. Quattro anni dopo, aveva quasi completato la fotografia principale del suo terzo - e ultimo - film e cercava in tutti i modi di portare sul grande schermo quello che considerava il suo capolavoro.

Certo, non poteva immaginare quanto "Guerre Stellari" sarebbe diventato famoso; non poteva sognarsi che nel giro di pochi anni tutti i bambini del mondo avrebbero giocato con miniature di plastica dei personaggi del film, o che a due decenni di distanza la gente sarebbe rimasta incollata allo schermo del proprio PC per giocare a titoli come *X-Wing*, *TIE Fighter* o *Dark Forces*. Molto probabilmente, tutte queste cose facevano già parte del piano originale di Lucas, ma è ancora più probabile, naturalmente, che la sua mente, in quel periodo, fosse occupata da una serie di altri problemi molto più immediati e urgenti. La Industrial Light & Magic era ancora un progetto in fase di sviluppo e la 20th Century Fox era stata l'unica casa cinematografica che aveva mostrato interesse per la storia di "Mace Windu, Jedi-bendu" e, nonostante ciò, aveva dato a Lucas soltanto la metà del denaro che, a suo parere, sarebbe stato necessario per terminare le riprese del film.

Han Solo di fronte alla nuova incarnazione digitale di Jabba the Hutt. Notate la figura a destra, si tratta proprio di Boba Fett, anch'esso interamente digitale.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nuovi film di Guerre Stellari

sequenze tagliate dal film originale, ora è Greedo a sparare a Han per primo, mancandolo e, soltanto a questo punto, il contrabbandiere corelliano tira fuori il proprio folgoratore incenerendo il povero rodiano.

MOS EISLEY - INCONTRO TRA HAN SOLO E JABBA THE HUTT

Tempo: non nel film originale

Prima: Jabba veniva interpretato da un attore, nella sequenza originale del film che venne tagliata per problemi di tempo e di denaro, nonché di differenze creative sull'aspetto del personaggio.

Dopo: un Jabba renderizzato al computer è stato creato e inserito nel "footage", sopra l'attore che si trovava originariamente sulla scena: la nuova sequenza è incredibilmente ben riuscita. Fate attenzione anche a un'apparizione cameo di Boba Fett e a una scena in cui Han Solo passa sopra la coda di Jabba.

MOS EISLEY - PARTENZA DEL FALCON

Tempo: 55 minuti

Prima: il Falcon decolla dallo spazioporto di Mos Eisley con le linee matte attorno e una fila di pali del telefono molto "terrestri" sullo sfondo.

Dopo: la linea telefonica è sparita e ora il Falcon schizza via verso l'atmosfera con i contorni leggermente sfumati e le linee matte svanite grazie alle tecniche di grafica al computer. Adesso potrebbe anche aver fatto effettivamente la rotta di Kessel in meno di 12 parsec!

ARRIVO A YAVIN

Tempo: 1 ora e 38 minuti

Prima: meno di 30 caccia ribelli sfrecciano oltre il pianeta Yavin verso la Morte Nera: è incredibile come gli imperiali siano in grado di costruire un "terrore tecnologico" come la stazione da battaglia sferica ma sbaglino il conteggio dei caccia ribelli, infatti nel dialogo si parla di ben 30 caccia.

Dopo: una superba animazione computerizzata di 30 tra caccia ad ala "X" e "Y" che passano oltre il pianeta Yavin, migliorato al computer anch'esso. Questa scena mostra il massimo di perfezione raggiunto dalla ILM nella creazione di mezzi spaziali al computer, prima di mostrarvi quello che possono fare in battaglia...

BATTAGLIA DELLA MORTE NERA

Tempo: 1 ora e 40 minuti

Prima: dei caccia ad ala "X" relativamente lenti combattono contro caccia TIE relativamente lenti su uno sfondo non particolarmente rifinito nel dettaglio.

Dopo: il pulsante del turbo è stato premuto: i caccia si lanciano in picchiate e cabrate tra le torri e le costruzioni della superficie della Morte Nera, creando un finale molto più avventuroso e drammatico. I nuovi caccia sono stati "mischiati" con quelli vecchi in stop-motion in modo da aggiungere più colore ed eccitazione nello spettatore.

L'IMPERO COLPISCE ANCORA

IL WAMPA DI HOTH

Tempo: 5 minuti

Prima: una creatura pericolosa ma timida colpisce Luke Skywalker e lo fa cadere dal suo tauntaun prima di ghiacciargli i piedi a testa in giù nella sua tana.

Dopo: una ferocissima e pericolosissima creatura colpisce Luke Skywalker. La scena con il wampa è stata migliorata aggiungendo nuove sequenze di un uomo dentro a una tuta pelosa e bianca che mangia carne sanguinolenta e mostra i denti: tutto molto eccitante, ma piuttosto prevedibile.

BESPIN, LA CITTÀ DELLE NUVOLE

Tempo: 1 ora e 14 minuti

Prima: una rapida panoramica da lontano della città delle nuvole ci mostra l'ambientazione prima che il Falcon atterri e Han Solo incontri Lando Calrissian.

Dopo: l'ambientazione di Bespin ora è molto più accurata: il Millennium Falcon sfreccia tra le torri della città e atterra dopo una sequenza mozzafiato dall'abitacolo di guida.

IL RITORNO DELLO JEDI

DANZA "LAPTI NEK" NEL PALAZZO DI JABBA

Tempo: 13 minuti

Prima: un numero musicale relativamente breve che aiuta a impostare l'ambientazione del palazzo di Jabba the Hutt.

Dopo: la Max Rebo Band ha molti più musicisti al suo attivo, inoltre la scena è stata allungata con delle nuove sequenze in cui Oola danza con la musica: apparentemente si trattava di uno dei più grandi rimpianti di George Lucas riguardo a "Il Ritorno dello Jedi", e cioè che il numero musicale fosse troppo corto e scialbo.

Non vedrete più linee "matte" attorno agli AT-AT ripresi in motion-control.

Proprio come Mos Eisley, anche Bespin è stata modificata per sembrare una vera città.

Nel 1974, Lucas lasciò perdere una serie di lavori piuttosto remunerativi per la TV e si fece aiutare da sua moglie, mentre cercava di tirare avanti guadagnando soltanto (secondo gli standard dell'impero del cinema) 5.000 dollari all'anno, lavorando su progetti come "Il Padrino". Nel novembre dell'anno successivo, però, stava già scalando con le unghie e con i denti il ripido pendio dell'Olimpo hollywoodiano e aveva già scelto il cast di *Guerre Stellari*. Nel frattempo, la sceneggiatura era stata riscritta già tre volte per poter avere l'approvazione da parte dei produttori della Fox.

La competizione per ottenere le varie parti fu decisamente dura: attori di punta come Cristopher Walken e Nick Nolte provarono a recitare la parte del contrabbandiere corelliano Han Solo, mentre Jodie Foster e Amy Irving (la prima moglie di Steven Spielberg) provarono la parte della Principessa Leila Organa. Finalmente, Mark Hamill si aggiudicò la parte del personaggio principale della trilogia, Luke Skywalker, mentre Carrie Fisher ottenne la parte della Principessa e Alec Guinness quella di Obi Wan Kenobi. La più grande sorpresa, sicuramente, fu il casting di Harrison Ford, che all'epoca lavorava come falegname, per Han Solo.

Il progetto partì, cominciando con la fotografia principale il 22 marzo del 1976. Soltanto 15 mesi dopo, il 25 di maggio del 1977, "Guerre Stellari" vide la luce alla prima per gli spettatori (i veri fan sanno certamente che tutti e tre i film di "Guerre Stellari" vennero lanciati originariamente in America il 25 di maggio). "L'Impero Colpisce Ancora" giunse sugli schermi tre anni dopo, nel 1980, mentre "Il Ritorno dello Jedi" uscì nel 1983: l'universo di "Guerre Stellari" presto diventò uno dei pantheon fantascientifici più popolari della storia.

Dopo una "breve pausa" di 13 anni, infine, come afferma Lucas stesso, questi ha deciso di tornare a occuparsi di "Guerre Stellari" e, per cominciare, ha "rifatto" i tre film originali usando gli effetti speciali degli anni '90 in alcune scene. Questa "Edizione Speciale" di "Guerre Stellari" è di fatto una sorta di operazione di rilettura e correzione dei tre film con l'aggiunta di alcuni effetti speciali digitali, realizzati con le recenti tecniche di computer-grafica in alcune scene che non avevano completamente soddisfatto Lucas.

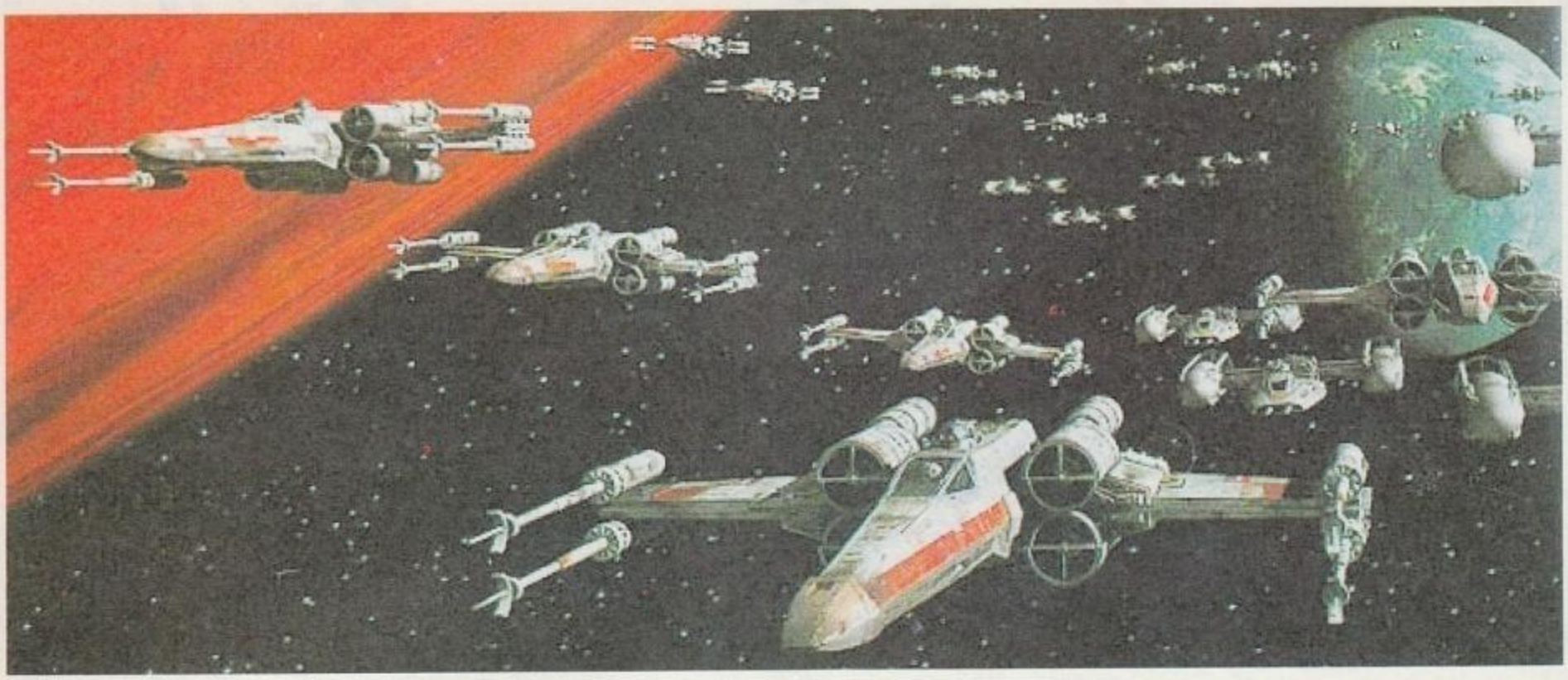
«Questi nuovi film avvicineranno ancora di più la trilogia alla mia visione originale, senza le restrizioni di carattere tec-

Una fase della produzione del balletto nel palazzo di Jabba the Hutt. Fossero tutte così le extraterrestri.

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il mostro di Hoth, il temibile Wompa, ha subito un restyling molto convincente.

nologico che ho incontrato quando li ho girati» ha dichiarato a un intervistatore.

Tutto questo, inoltre, non è altro che una sorta di riscaldamento prima della vera bomba: una nuova serie di film di "Guerre Stellari" che, secondo le ultime notizie, dovrebbero essere intitolati "The Clone Wars" (le guerre dei cloni), "The Rise of Darth Vader" (l'ascesa di - come è stato chiamato in italiano per motivi di doppiaggio - Darth Fener) e "Fall of the Republic" (la caduta della Repubblica), e cioè le parti 1, 2 e 3, e che sono appena entrati in fase di pre-produzione con una sceneggiatura completa del primo episodio appena terminata. Il casting iniziale ha già avuto luogo e i nuovi film costeranno, prevedibilmente, un miliardo di dollari.

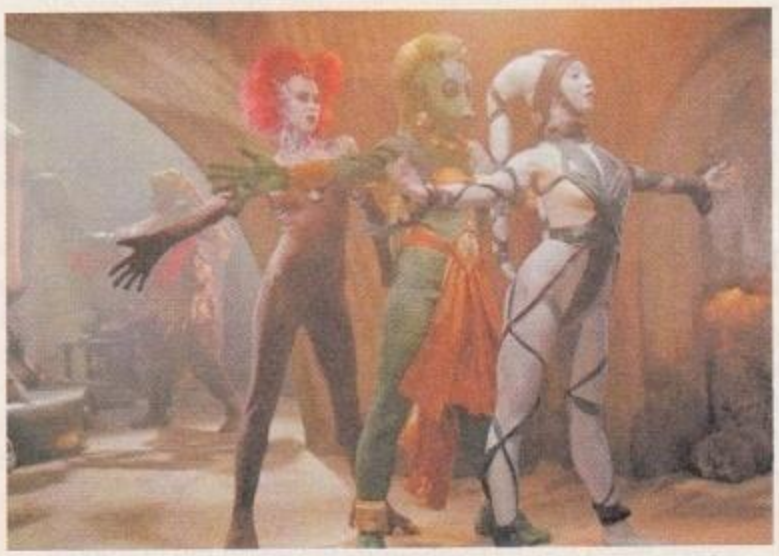
FARE O RIFARE?

C'è una certa urgenza a rifare i film per l'edizione speciale: le sequenze originali ormai si stanno deteriorando. «I grandi pezzi d'arte rinascimentale sono durati secoli», si lamenta Lucas, «ma alcuni film girati 20 anni fa si stanno rovinando irreparabilmente».

C'è voluto quasi un anno per produrre dei nuovi negativi di qualità sufficiente, e la Lucasfilm ha comunque dovuto utilizzare tecniche al computer per restaurare gli effetti che erano stati stampati otticamente sulle pellicole, che potevano essere sovrapposti in ben dieci strati differenti. Secondo Rick McCallum della Lucasfilm "quattro o cinque anni fa sarebbe stato impossibile fare questo lavoro".

Durante il periodo di restaurazione è stato deciso che, come in "Blade Runner", sarebbero state inserite delle scene che erano state originariamente tagliate dai film come li abbiamo visti al cinema. Ci saranno, quindi, circa quattro minuti in più per quanto riguarda "Guerre Stellari", uno per "L'Impero Colpisce Ancora" e due per "Il Ritorno dello Jedi".

Ma perché restaurare e aggiornare "Guerre Stellari" al costo di dieci milioni di dollari? Principalmente, una delle motivazioni è che gli effetti speciali, all'epoca rivoluzionari (e raramente eguagliati, anche dalle produzioni moderne come "Independence Day") stanno cominciando a soffrire il peso degli anni. Dopo film come "Jurassic Park", "Forrest Gump" e "Jumanji", il pubblico pretende che i nuovi film di fantascienza o di fantasy siano sempre più spettacolari e meglio realizzati di tutti i predecessori, e questo significa più effetti realizzati al computer. Fino a pochi anni fa, comunque, questo progetto semplicemente non sarebbe stato possibile, come ha fatto notare George Lucas stesso: "i computer non erano abbastanza potenti per la nuova trilogia di "Guerre Stellari" e la tecnologia di cui avevamo bisogno non era ancora disponibile".



Questa immagine è tratta da una sequenza girata ex novo per l'inizio de Il Ritorno dello Jedi. Riconosciamo la ballerina Twilek della versione originale.

FARLO CON LO STILE "GUERRE STELLARI"

Provate a pensare a un film che non includa almeno in minima parte, le tecniche di effetti speciali che sono state inventate e perfezionate dalla Industrial Light & Magic per girare la trilogia di "Guerre Stellari". Ci siete riusciti? Il cinema moderno ha un grande debito nei confronti di questi film e la gente tende a dimenticare quanto "Guerre Stellari" sia stato rivoluzionario nel 1977. Quante volte la sequenza iniziale dello Star Destroyer Imperiale che insegue la Blockade Runner della Principessa Leila è stata copiata in altre produzioni? È stata persino duplicata in "Independence Day", come d'altronde molte altre scene, come l'attacco alla Morte Nera, che può essere confrontato senza grossi problemi con l'attacco finale alla nave aliena di "ID4", fino al punto in cui rimane soltanto un caccia e il suo pilota deve lanciare un missile dentro un piccolo canale di scarico. "Guerre Stellari" è stato un vero punto di svolta nella storia del cinema.

«Gli effetti speciali sono soltanto uno strumento, un modo per

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

raccontare una storia. La gente tende a confonderli come fini a se stessi», spiega Lucas, «Un effetto speciale senza una storia è una cosa molto noiosa: uno degli errori che vengono commessi dalla maggior parte delle produzioni fantascientifiche è una grande spesa in fase di creazione e di realizzazione dell'ambiente con un grande spreco di pellicola su di esso, mostrandolo in lungo e in largo e perdendo di vista il ritmo della narrazione». Certo, questo non si può dire di "Guerre Stellari", che ha uno stile tutto suo, con movimenti rapidi in sequenze d'azione e un rapido montaggio delle scene. Questo stile venne sviluppato naturalmente da Lucas, che ama le macchine da corsa, cosa particolarmente evidente nella scena del canalone della Morte Nera.

Durante lo sviluppo di "Guerre Stellari" erano due le principali teorie sugli effetti speciali: la prima era la scuola di "2001: Odissea nello Spazio", in cui ogni dettaglio doveva essere curato e realistico, e l'altra era quella dei vecchi B-Movie degli anni '50, in cui tutto poteva andare e non importava se lo spettatore sapeva benissimo che la creatura della laguna nera era un uomo con una tuta di gomma. "Guerre Stellari" è a metà tra queste due scuole, e ha realizzato degli effetti che, per quanto fantastici, hanno sempre tenuto d'occhio il realismo del risultato finale.

Il più semplice degli effetti è una variazione sul tema dell'uomo dentro la tuta di gomma: Chewbacca, per esempio. Un secondo sistema per realizzare una creatura realistica è utilizzare degli animali vivi (magari un po' truccati) che si fondono con l'azione di background di una scena: questa idea era stata originariamente utilizzata per il film "Viaggio al Centro della Terra". Vi ricordate i Bantha dei Sabbipodi su Tatooine? Si trattava di elefanti coperti di pelliccia, naturalmente.

Un terzo sistema è utilizzare dei modelli a grandezza naturale che vengono mossi meccanicamente, come le formicone di tanti B-movie. D'altro canto, i modelli spesso sono così grandi che tendono a risultare irrealistici anche coprendone i difetti con altri effetti speciali, quindi questa tecnica viene utilizzata molto raramente.

Filmare dei modelli di queste dimensioni richiede l'utilizzo della tecnica della stop-motion, che viene usata ampiamente in tutta la trilogia di "Guerre Stellari", ed è proprio questo a rendere i film così rivoluzionari.

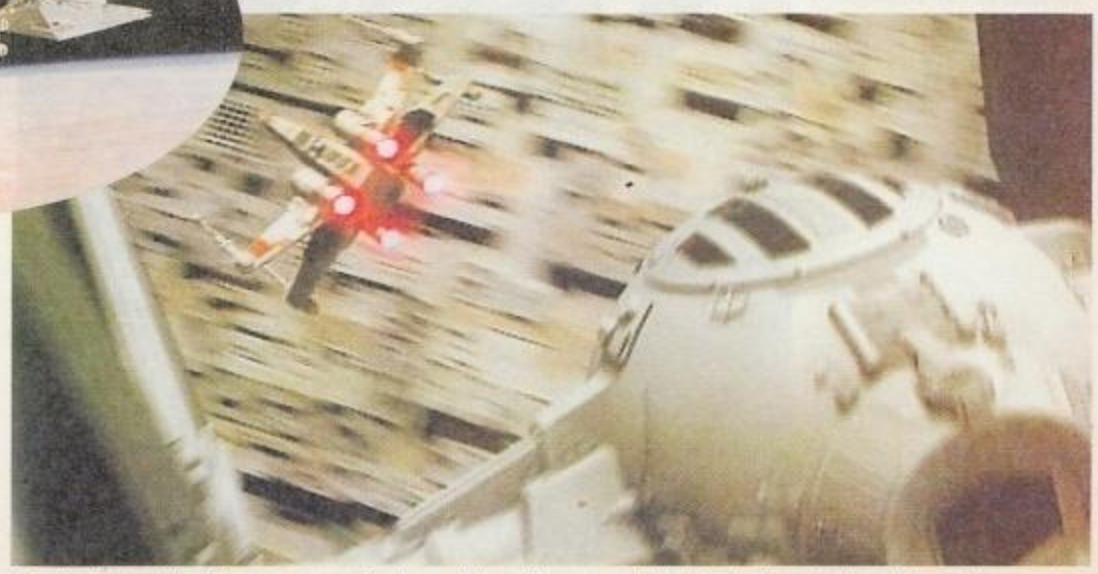
La prima creatura realizzata in stop-motion, utilizzata in "Beast From Twenty Thousand Fathoms" era fatta in argilla. Un altro film che ne fa largo uso è "King Kong". Questa tecnica consiste nel filmare una sequenza fotogramma per fotogramma, muovendo leggermente il modello tra uno scatto e l'altro. Necessita di moltissimo tempo e il risultato finale può essere troppo meccanico. In "Guerre Stellari", molte delle navi nella sequenza della Morte Nera sono state filmate utilizzando la tecnica della fotografia stop-motion.

«Nel primo film abbiamo realizzato gli effetti speciali partendo praticamente da zero, e li abbiamo portati fino al punto in cui ho potuto raccontare la storia che volevo: una battaglia spaziale, un film rapido. Molti degli effetti sono stati inseriti in fase di montaggio, con trucchi del mestiere, ma siamo andati così lontani nell'ideare e realizzare nuovi effetti speciali per il movimento delle astronavi... da riuscire ad avere un impatto veramente drammatico» spiega George Lucas. «È un po' come la tavolozza di un artista. Con il primo film forse abbiamo avuto a disposizione venti colori con cui dipingere, mentre con il terzo ne abbiamo avuti una quarantina: questo non significa che il quadro in sé sarà più bello, ma fornisce all'artista più strumenti con cui giocare e con cui migliorare la propria opera.»

Gli esperti della ILM hanno utilizzato vecchie sequenze di Guerre Stellari che erano state tagliate per inserire immagini wireframe di Dewback.

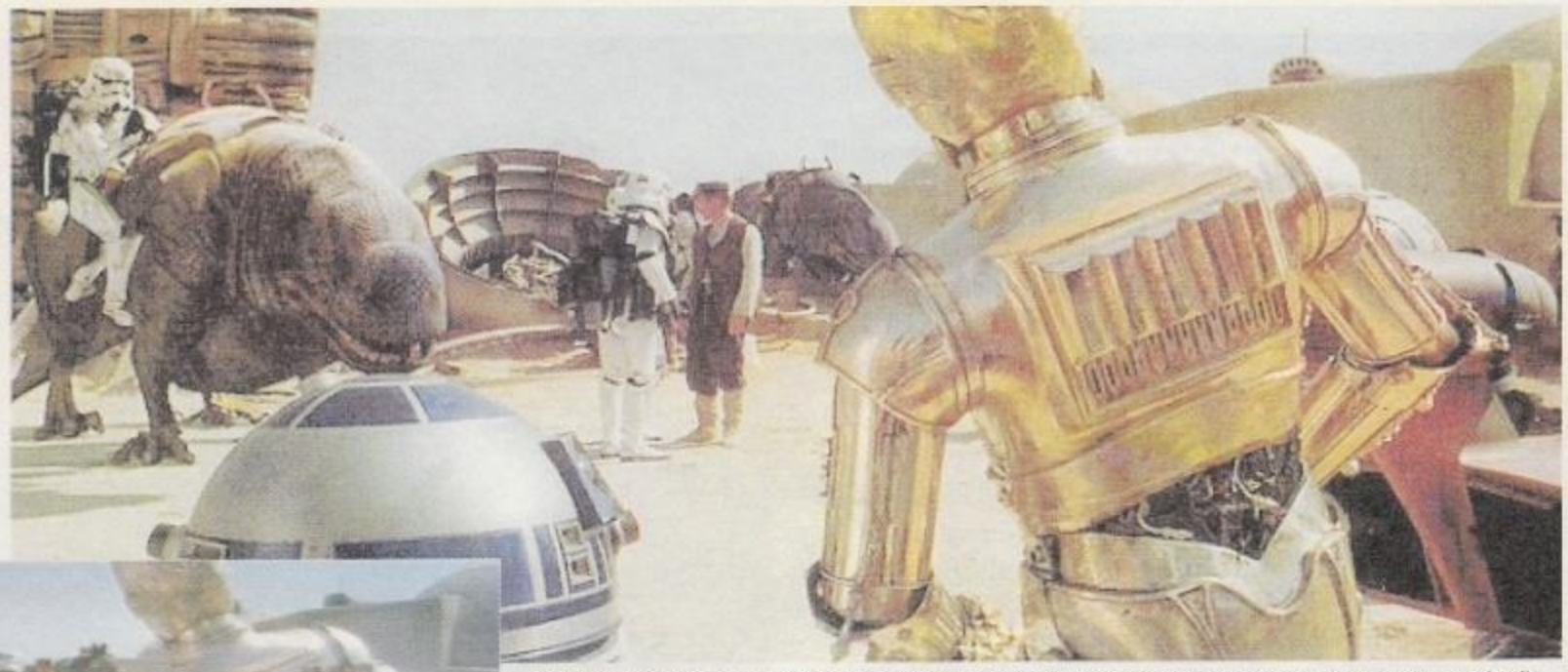
Per "L'Impero Colpisce Ancora" vennero inventate due nuove tecniche: la go-motion (o go-mo) e il motion control. Si tratta di tecniche che sono state aggiunte ai movimenti dei tauntaun e ai quadropodi imperiali (AT-AT). La stop-motion, infatti, era troppo meccanica, mentre i tauntaun dovevano correre proprio come se fossero vivi e gli AT-AT dovevano muoversi con fluidità, come animali meccanici.

I tauntaun erano modelli dotati di diversi motori che potevano essere mossi leggermente dal computer mentre la telecamera scattava un fotogramma: in questo modo il fotogramma veniva leggermente mosso e questo eliminava il "look" tipicamente meccanico della stop-motion. Anche i quadropodi imperiali erano controllati dal computer, ma in questo caso lo erano anche le telecamere! Questo permise allo staff di ricreare la scena in modo identico per diverse volte, un sistema essenziale per l'utilizzo del cosiddetto "blue screen". La tecnica di motion control rimuove in parte i movimenti meccanici dovuti alla stop-motion e tende a dare al soggetto un movimento fluido ma leggermente meccanico, perfetto per gli AT-AT.


Grazie alle tecniche di computer-grafica è possibile utilizzare modelli virtuali al posto di quelli in resina: questo permette una mobilità completa e priva di limitazioni dovute alla fisica e alla gravità del nostro pianeta.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



I due droidi escono da una porta in cui si erano nascosti per controllare che le truppe non li stessero cercando: di fronte a loro, ignaro che siano sfuggiti all'attacco alla nave della Principessa Leila, un soldato sale sul suo Dewback.

COS'È CAMBIATO

Naturalmente, al giorno d'oggi, queste tecniche sono superate come gli hula-hop. Oggi si possono creare modelli grafici interamente al computer: utilizzando le immagini generate sul monitor, i registi possono scegliere il tipo di movimento della creatura, del droide o del veicolo.

Nell'edizione speciale, la ILM ha creato un nuovo tipo di droide (Thindroid o ASP) che è totalmente generato al computer, senza alcun modello fisico. Non cammina in modo molto differente dai bipedi imperiali de "Il Ritorno dello Jedi" e potrete osservarlo in una delle sequenze panoramiche di Mos Eisley.

Al computer non si può determinare soltanto lo stile di movimento di un oggetto, ma i designer possono anche sviluppare modelli wireframe prima di aggiungere il rendering della pelle o le texture della superficie, e hanno quindi un controllo più creativo.

Molti modelli ideati per i film originali oggi abbondano sullo schermo, per esempio nella sequenza dell'attacco alla Morte Nera, in cui si passa dalle vecchie scene, che utilizzavano modelli veri, a quelle dell'edizione speciale con caccia ad ala "X" e caccia TIE realizzati al computer. I nuovi modelli sono più mobili poiché esistono soltanto all'interno dei computer e non soffrono delle restrizioni delle leggi della fisica: possono compiere le manovre più improbabili per inseguire il proprio bersaglio, mentre nei film originali si muovevano in gran parte per linee rette.

In queste tre immagini si può avere un'idea della tecnica utilizzata per sovrapporre il modello computerizzato di Jabba all'attore che lo impersonava.

Una volta che è stato creato un modello sullo schermo, è soltanto una questione di come lo si vuole mostrare: se lucente, opaco oppure ricoperto di texture e questo si può ottenere fotografando un materiale o una superficie dal mondo reale e applicandola all'oggetto in questione. A questo punto, è il computer a occuparsi di aggiornare le fonti luminose e le ombre e, una volta completato, può essere stampato direttamente sulla pellicola fotografica senza la necessità di utilizzare un blue screen specifico.

Il processo di blue screening consiste nel riprendere un oggetto in primo piano su uno sfondo blu, quindi di rifotografarlo digitalmente per produrre un immagine in bianco e nero che viene combinata con il background in modo da creare un "buco" nello sfondo che si vuole utilizzare, in cui si può inserire la sequenza originale. Con questo sistema è possibile posizionare l'attore o il modello in qualunque ambiente e in qualunque situazione.

A volte, però, la tecnica produce delle linee di sovrapposizione attorno all'oggetto in primo piano: oggi il pubblico non si aspetta certo di vedere effetti simili, e questo è uno dei motivi per cui *Guerre Stellari* appare un po' datato.

Nella nuova edizione speciale queste linee sono state rimosse il più possibile, ed è una cosa che si può fare con due sistemi. Il primo, molto semplicemente, è rigirare la scena, che è un procedimento costoso e non sempre possibile, mentre il secondo è sfumare i contorni dell'elemento sovraimpresso. La scena più importante di *Guerre Stellari* che è stata rimessa in sesto con questo sistema per l'edizione speciale è l'attacco alla Morte Nera, soprattutto nella scena del canalone in cui i contorni delle astronavi sono stati leggermente sfumati, il che, inoltre, fa apparire il loro movimento ancora più veloce.

LE NUOVE CREATURE

Le immagini generate al computer sono la norma nei film di oggi, e sono una tecnica inventata e sviluppata dalla ILM a metà degli anni '80, utilizzata per gli incredibili effetti di film come "Jurassic Park". Pensate che uno dei dinosauri di questo

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

film è stato adattato per essere utilizzato nell'edizione speciale di "Guerre Stellari": il brachiosauro che mangia le foglie dall'albero su cui stanno dormendo il professor Grant e i due bambini appare, con un look leggermente diverso, anche nella sequenza iniziale di Mos Eisley. In questa scena, infatti, una speeder bike sterza improvvisamente davanti al sauro, spaventandolo e facendo cadere i jawa che si trovano sulla sua groppa.

Questa scena è una vera meraviglia tecnologica, poiché incorpora diversi pezzi realizzati digitalmente: in primo luogo il "rontosauro", ma anche alcuni angoli dell'ambiente cittadino. Gli edifici, infatti, sono più numerosi e di dimensioni maggiori, con uno stile più "*Guerre Stellari*".

Ci sono anche molte più persone che camminano nelle varie scene, per la precisione impiegati della ILM che sono stati filmati durante i primi mesi del 96 mentre camminavano in un parco. Queste immagini sono state, quindi, sovraimposte alla pellicola nel modo usuale. Infine, l'ultimo pezzo di questa scena è la speeder bike stessa.

Questo nuovo tipo di veicolo, chiamato con un termine scherzoso e affettuoso "Bubba Fett" dai suoi creatori della ILM, è completamente generato al computer basandosi su un modello di Harley Davidson. Il movimento della speeder bike è stato posizionato sullo schermo di un computer ed è stato aggiunto alla sequenza del Rontosauro che si impenna, prima di essere inserito in fase di stampa. Questa scena ha elementi della sequenza originale, una nuova serie di edifici, nuove creature e nuovi veicoli e personaggi che camminano: il tutto crea una delle parti più divertenti della scena di Mos Eisley, e una delle sequenze che sono state mostrate con più largo anticipo di tutta la trilogia dell'edizione speciale.

Jabba the Hutt è stato uno degli elementi realizzati con un tocco artigianale nella trilogia originale dei film: come ogni altra creatura, è stato reso reale grazie a un carattere particolare e allo studio dei dettagli, che imitano alcune caratteristiche umane.

È stato il pupazzo più grande mai utilizzato su un set cinematografico, e richiedeva ben tre persone per essere controllato nella maniera corretta, una sotto il pupazzo vero e proprio e due dietro le quinte. Si trattava di un personaggio che era stato ispirato dichiaratamente a Marlon Brando ne *Il Padrino*, che pesava circa tre tonnellate, era lungo sei metri e colpì l'immaginazione del pubblico istantaneamente. Quello che pochi sanno è che Jabba appariva brevemente anche in *Guerre Stellari*, ma la sua scena era stata tagliata nel montaggio definitivo del film.

«Ho cominciato con l'idea di girare la scena con un uomo, con l'idea, al limite, di utilizzare il matte-painting e la stop-motion per ricamarci su una creatura aliena umanoide», ha dichiarato Lucas, quando gli è stato chiesto perché ha tagliato la scena del dialogo tra Han Solo e Jabba the Hutt nel porto spaziale di Mos Eisley: i motivi principali, infatti, erano il tempo e i limiti di budget.

Si tratta di una delle scene più famose dell'edizione speciale, presente anche nei trailer ufficiali dei film, che molti di voi avranno già visto (in Italia erano stati abbinati all'inizio di "Independence Day"): nella nuova scena migliorata, infatti, Jabba è completamente generato al computer e ha un aspetto un po' più snello di quanto non avesse ne "Il Ritorno dello Jedi": finalmente la scena può apparire come era stata pensata originariamente, eccettuato il fatto che il nuovo Hutt è digitale e non realizzato con la stop-motion.

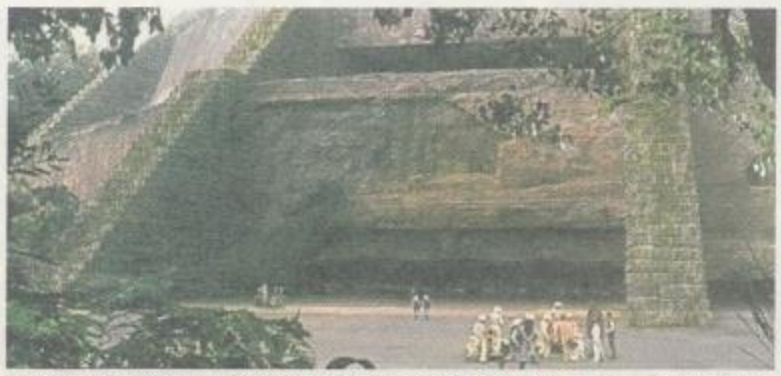
Quattro immagini tratte dalle sequenze dell'attacco alla Morte Nera. Ora le migliorie tecnologiche in campo cinematografico, hanno permesso di coronare l'antico sogno di Lucas di realizzare una Space Opera realistica.

Nella scena originale, Harrison Ford girava molto facilmente attorno all'attore che aveva la parte di Jabba, ma ora noi sappiamo che il signore del crimine di Tatooine ha una forma simile a quella di una lumaca e Solo non sarebbe in grado di fare questi movimenti con un essere simile. Ricordiamoci anche, però, che si tratta di film: nella magia del grande schermo tutto è possibile! La ILM è riuscita a superare questo problema "spingendo" Solo dalla scena originale e lasciando un "buco" in cui è stato poi inserito digitalmente il nuovo Jabba. Han Solo, quindi, è stato incorporato nel modello di Jabba sullo schermo del computer. Nelle scene in cui il contrabbandiere avrebbe dovuto girare attorno a Jabba, oggi passa sopra la sua coda, facendolo ringhiare di dolore: la sequenza generata al computer è stata infine sovraimposta sul vecchio filmato.

Il nuovo "Guerre Stellari" vanta anche un'apparizione cameo di Boba Fett, il cacciatore di taglie che si vede negli altri due film della trilogia: il personaggio è stato sovraimposto su Greedo (nelle sequenze originali), che viene ucciso da Solo nella "cantina". Un particolare che aggiunge spessore alla storia di Solo e fa capire ancora più chiaramente che si tratta di un contrabbandiere e di un uomo ricercato, oltre a presentare Jabba prima de "Il Ritorno dello Jedi".

L'edizione speciale de "Il Ritorno dello Jedi" ha permesso a Sy Snootles e alla Max Rebo Band (nel palazzo di Jabba) di lanciarsi in una giga sfrenata: sono stati infatti aggiunti due minuti di film riguardanti proprio la loro esibizione musicale, in cui appariranno coristi e membri addizionali della band, in modo da rendere il pezzo più convincente e soddisfacente. Una Snootles generata al computer ha permesso di far cantare il personaggio, dotato di labbra ispira-

In questa immagine potete ammirare Jabba the Hutt come era stato realizzato nel 1977, un'immagine inedita che vi offriamo in anteprima! Il lavoro di "restyling" di queste sequenze ha dato risultati insperati per qualità e originalità, tali da stupire i tecnici della ILM e lo stesso Lucas!



Il tempio del pianeta Yavin che è stato riutilizzato dalla Ribellione per costruire una base segreta è stato "leggermente" modificato: ora sembra uscito da un film di Indiana Jones!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Guerre Stellari nel Cyberspazio

Discussioni, immagini, suoni, filmati, file a download libero, animazioni: la rete è davvero una gran cosa, non credete? Ecco dove potete guardare per cercare tutto ciò che vi serve riguardo a *Guerre Stellari*!...

LISTA GRATUITA DEI BLOOPER DI *GUERRE STELLARI*
http://www.aros.net/~davej/welcome.htm
La lista dei blooper più completa di *Guerre Stellari* che vi dice, e spesso vi mostra, dove trovare i vari errori nella saga.

SUONI DI *GUERRE STELLARI* GRATUITI
http://www.stwing.upenn.edu:8001/starwars/multi/~hash'sounds
http://www.the-cantina.com/
Citazioni e battute dai film di *Guerre Stellari* in vari formati, ideali per personalizzare la vostra scrivania di *Windows*.

IMMAGINI E SCENE TAGLIATE DAI FILM GRATUITE
http://www.stwing.upenn.edu:8001/starwars/multi/~hash'images
Questo sito offre dettagli su tutte le scene tagliate degli originali tre film. Queste scene derivano da diverse sceneggiature disponibili sulla rete con immagini da fonti come le trading card o filmati originali, quando possibile.

Riuscite a identificare questa scena? È un blooper tagliato o appare effettivamente in uno dei film?

ARTE ASCII GRATUITA ISPIRATA A *GUERRE STELLARI*
http://www.stwing.upenn.edu:8001/starwars/multi/~hash'swascii.txt
Si tratta di uno dei siti più strani di tutta la rete e contiene molte immagini di personaggi e di astronavi di *Guerre Stellari* realizzate in formato ASCII. Molto simpatico.

SCENEGGIATURE GRATUITE
http://www.stwing.upenn.edu:8001/starwars/films/
Uno dei siti più veloci per ottenere le sceneggiature dei film: mentre altri siti sono più completi, questi contengono i tre "script" originari con la prima stesura di *Guerre Stellari* (che ha ancora molti elementi delle prime tre parti che dovrebbero costituire il fulcro della nuova trilogia di prequel).

LIBRO DI QUIZ GRATUITO
http://www.stwing.upenn.edu:8001/starwars/quizbook.txt
Uno strano sito che contiene un libro di quiz completo su *Guerre Stellari*: attenzione, le domande sono molto difficili.

OGGETTI 3D GRATUITI ISPIRATI A *GUERRE STELLARI*
http://effie.osir.hihm.no/~danso/starwars/meshes.htm
Potrete osservare e scaricare una grande varietà di modelli tridimensionali in wireframe da questo sito che è un "mirror" della pagina Web di Harry H. Chang e ha moltissimi modelli salvati in formato *3dstudio* (avrete bisogno di un convertitore per trasformarli in oggetti DXF, ma potrete trovare anche uno di questi programmi disponibile gratuitamente sulla rete).

ALTRE IMMAGINI GRATUITE
http://erau.db.erau.edu/~adamsje/starwars.html
Esatto, altre immagini pronte per essere scaricate.

SCREENSAVER DI *GUERRE STELLARI* GRATUITI
http://www.windows95.com/
Nel sito di *Windows 95*, terribilmente lento nel pomeriggio, ci sono molte cose divertenti su *Guerre Stellari*, come i temi della scrivania, gli screensaver, i cursori e le icone, un altro passo obbligato per una personalizzazione completa della vostra scrivania.

TESTA DI CHEWBACCA CHE RUOTA GRATUITA
http://www.ids.net/~mtavares/chewie.html
Questa pagina è interamente dedicata al tappeto semovente di *Guerre Stellari*: tra le cose da scaricare ci sono molte immagini, suoni e questa strana testa rotante.

INFORMAZIONI SULL'USCITA DELL'EDIZIONE SPECIALE DELLA TRILOGIA
http://www2.cinenet.net/agrapha/StarNet/SW.html
http://leopard.cs.latrobe.edu.au/~koukoula/
http://islandnet.com/~corona/films/details/sw4.html (riguardo a *Guerre Stellari*; dovrete inserire sw5 per *L'Impero Colpisce Ancora* e sw6 per *Il Ritorno dello Jedi*)
http://dv.net/~corona/films/details/sw4.html
http://www.iaw.on.cal/~forsythe/sarlaac/stwrs.htm
Ecco alcuni dei posti migliori in cui dare un'occhiata per avere le ultime informazioni, le notizie e le immagini riguardanti l'edizione speciale: contengono jpg scaricabili, mov e altri file del genere.

INFORMAZIONI SULLE TRUPPE D'ASSALTO IMPERIALI
http://www.world.net/~jaseod/stormtrooper/stormtrooperhq.htm
Una pagina dedicata alle truppe d'assalto imperiali con informazioni riguardanti le armature, la potenza di fuoco delle loro armi e le missioni di addestramento.

CRONOLOGIA DI *GUERRE STELLARI*
http://execulink.com/%7Esalmond/index.htm
Una cronologia completa di *Guerre Stellari* che vi dice quando un qualsiasi episodio si inserisce nella saga con precisione, includendo collegamenti a siti di fumetti, film, libri e giochi.

Chewbacca adora passare il suo tempo libero a casa, con moglie e figli!

ARCHIVIO DEI COLLEZIONISTI
http://www.cs.washington.edu/homes/lopez/collectors.html
Questo sito è il sogno di tutti i bambini mai cresciuti che continuano a collezionare i giocattoli di *Guerre Stellari*: con un rapido sguardo a questo sito potrete avere immagini dei prototipi di giocattoli e di tutto il "merchandising" di *Guerre Stellari* di cui non avete mai nemmeno sentito parlare.

FILMOGRAFIA
http://www.stwing.upenn.edu:8001/starwars/swactors.html
La lista completa del casting di tutti i tre film con collegamenti alle star principali che mostrano tutto ciò che hanno fatto in passato e quello che stanno facendo al giorno d'oggi. Molto interessante.

"DRINKING GAME" GRATUITO SU *GUERRE STELLARI*
http://weber.u.washington.edu/~schell/swdg_intro.html
Un'altra opzione a cui certamente non avete mai pensato: bere con gli amici guardando *Guerre Stellari* (per esempio: ogni volta che qualcuno colpisce una truppa d'assalto imperiale si beve un bicchiere di whisky... vi sfidiamo ad arrivare sobri alla fine del primo film...).

Alcuni dei musicisti dell'entourage di Jabba the Hutt. Gli Oasis potrebbero imparare qualcosa dal loro look!

te a quelle di Mick Jagger, in modo più realistico.

I membri della nuova band sono un mix tra attori reali e modelli generati al computer: gli attori sono i coristi e i danzatori che ballano e suonano mentre una strana creatura si dimena in primo piano.

Tutto questo ci fa salire alle labbra una domanda: quando potremo vedere questa edizione speciale? Una parte del filmato è già disponibile per una visione al pubblico in un cinema IMAX di Bradford, in Inghilterra. Il film, di 40 minuti, "*Special Effects - Anything Can Happen*" (effetti speciali - tutto può accadere), prodotto dal responsabile degli effetti speciali di "Guerre Stellari", Ben Burtt insieme alla NOVA/WGBH di Boston, è un documentario sugli effetti speciali moderni e ci mostra alcuni retroscena di "Jumanji", di "Independence Day", di "Kazaam!" (un film con la star del basket Shaq O'Neill) e, naturalmente, "Guerre Stellari": questo film mostra il primo nuovo pezzo di pellicola su *Guerre Stellari* che sia stato girato da vent'anni ed è stato realizzato nel formato speciale IMAX da 70 mm, in grado di rendere un'immagine davvero gigantesca e imponente. In qualche videoteca ben fornita potreste riuscire a reperirlo.

Il suono digitale è già stato collaudato, nell'uscita THX delle videocassette del 1995, ma nell'edizione speciale ci saranno anche da questo punto di vista numerose aggiunte. Le date previste per le prime italiane dei film sono, rispettivamente, il 23 marzo, il 7 aprile e il 15 aprile. Una scorpacciata di Guerre Stellari per tutti gli appassionati. Noi di ZETA non vediamo l'ora!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

CAMPIONI!

TUTTO
IL CAMPIONATO 96/97
DI SERIE A, B, C1!

CADARIO

© 1996 ESP SOFTWARE. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

Software&co
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

UN GRANDE GIOCO DI CALCIO MANAGERIALE.
SIEDI IN PANCHINA IN QUALITA' DI MISTER: TI ATTENDONO
DECISIONI DELICATE E IMPORTANTI!

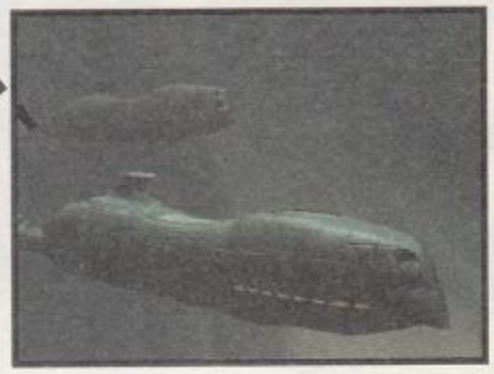
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
PC CD-ROM

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

M-A-X

Usa il Cervello !



La Terra è stata ecologicamente distrutta
e i sopravvissuti si sono divisi in 8 clan opposti e vivono in navicelle
spaziali immense. Tutti sono alla ricerca di una nuova "terra"
da colonizzare. Il tuo cervello è stato congelato criogenicamente
ed ora è collegato al computer principale:
così puoi guidare direttamente la colonizzazione del nuovo mondo.
Costruisci, controlla mostri di terra, aria e mare per difendere
la tua nuova colonia!

CD.Rom
COMPLETAMENTE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
486/66 CPU O SUPERIORE,
8 Mb RAM,
(RACCOMANDATO PENTHIUM 90),
LETTORE CD.Rom 2X,
SCHEDA SONORA COMPATIBILE
16-BIT SOUNDBLASTER, SVGA,
MOUSE.

£ 99.900

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZA
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : W

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ZETA

Qui comincia la sezione dedicata ai test. ZETA non è solo una rivista di recensioni. Ma le recensioni giocano un ruolo importante nella rivista. Proporzionale ai prezzi dei giochi. Siamo coscienti che, oggigiorno, i videogiochi siano cari, e sappiamo quindi che avete bisogno di giudizi chiari e imparziali.

TEST - la rubrica delle recensioni di ZETA - vuol essere proprio una guida all'acquisto per tutti gli appassionati di videogiochi. Ciascun gioco recensito su ZETA è stato giocato a fondo e testato sotto tutti i punti di vista dai migliori recensori sulla piazza.

ZETA è una rivista indipendente. Il nostro "editore di riferimento" è il lettore, quindi potete fidarvi dei nostri giudizi. Il sistema di valutazione di ZETA - da 1 a 10, come a scuola - è così semplice che sembra fin banale.

E, proprio come a scuola, dal 6 in su un gioco è sufficiente, dal 5 in giù insufficiente.

Tutto qui.

GIOCO CONSIGLIATO

Questi giochi sono garantiti dalla redazione di ZETA. Potete stare tranquilli: i vostri soldi saranno spesi bene e il gioco non sfigurerà nella vostra collezione.

ZETA VERDETTO

Sistema: **WIN95 CD-ROM**
Genere: **FATE VOI**
S. H.: **ZETASOFT**
Sviluppatore: **THE COUNT**
Distributore: **APECAR**
Telefono: **02/696969**
Prezzo: **N.D.**

SISTEMA MINIMO
Le caratteristiche minime con cui potete sperare di far girare il gioco recensito. Non che lo possiate apprezzare a pieno con questo sistema.

SISTEMA CONSIGLIATO
Se il vostro sistema risponde a queste specifiche, siete a posto. Potrete godervi una grafica fluida e comandi che rispondono alla perfezione. Potrebbe fornirvi indicazioni su un possibile upgrade per la vostra configurazione.

Un breve commento in cui troverete riassunti i punti fondamentali della recensione. Insieme al voto vi fornisce, a una prima occhiata, la nostra impressione generale sul titolo in questione. Per saperne di più, però, è indispensabile leggere l'intera recensione.

Ecco il significato generale di ciascun voto.

10 Perfetto in tutti i sensi: un'idea geniale eseguita in modo impeccabile. Più che un classico, è una rivoluzione.

9 Un gioco di elevata qualità e originalità. Potrebbe essere un passo avanti per un genere esistente oppure un tentativo - riuscito - di crearne uno nuovo. Un classico.

8 Anche se non si può definire un classico, resta un signor gioco. A volte, può indicare un classico in alcuni generi altamente specialistici.

7 Un buon gioco. Un prodotto ben fatto di un genere già affollato di ottimi giochi, se non di classici.

6 Un gioco sufficiente. Forse realizzato con competenza, sicuramente con poca originalità.

5 Un gioco insufficiente. Qui i difetti cominciano a superare i pregi. Non c'è ancora da vergognarsi, ma certo ci sono modi migliori per spendere i propri soldi.

4 Un gioco di qualità scadente. Ha difetti strutturali sia per quanto riguarda il design che la programmazione.

3 Chi lo conosce lo evita.

2 Idem come sopra, ma peggio.

1 Idem come sopra, ma peggio ancora.

OGNUNO HA IL SUO PREZZO

I prezzi che forniamo sono da considerarsi puramente indicativi e possono subire variazioni a seconda del negozio dove effettuerete i vostri acquisti. In caso il prezzo non fosse disponibile al momento di andare in stampa, potrete ottenerlo telefonando al distributore ufficiale del prodotto che vi interessa.

GIOCHI RECENSITI

BLOOD & MAGIC	INTERPLAY	70
CITY OF THE LOST CHILDREN	PSYGNOSIS	80
DIABLO	BLIZZARD	38
F1 GP MANAGER 2	MICROPROSE	48
FALLEN HAVEN	INTERACTIVE MAGIC	92
HEROES OF M&M 2	NEW WORLD COMPUTING	53
MARATHON INFINITY	BUNGIE	76
MUTANT PENGUINS	GAMETEK	86
NASCAR RACING 2	SIERRA/PAPYRUS	67
NBA LIVE 97	ELECTRONIC ARTS	56
PANZER DRAGOON	SEGA PC	64
PHANTASMAGORIA 2	SIERRA	58
ROCKET JOCKEY	ROCKET SCIENCE	89
SIM COPTER	MAXIS	97
SOUL TRAP	MICROFORUM	95
STARS!	EMPIRE	85
SEGA RALLY	SEGA PC	44
TERMINATOR: SKYNET	VIRGIN	50
TAKERU	SUNSOFT	90
VIRTUA COP	SEGA PC	62

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dopo Warcraft 2, *il miglior gioco di guerra in tempo reale di ambientazione fantasy, la Blizzard ritenta il colpo con un RPG dalle potenzialità praticamente infinite.*

DIABLO

ULTIMA IX

Dopo due anni di inattività, la Origin si è finalmente decisa a dare un seguito alla sua serie leggendaria. *Ultima IX*, a detta di Richard Garriot, creatore di tutta la saga, conterrà tutti i più forti elementi dei precedenti episodi e li unirà in quello che dovrebbe essere il capitolo finale della saga. Spicca tra le novità il fatto che l'intero mondo di Britannia, sempre in 3D isometrico, sarà comunque realizzato in 3D reale a poligoni, rendendo gli ambienti molto più realistici.

Il villaggio è il luogo dove tornerete più spesso per rifornirvi di pozioni e vendere gli oggetti.

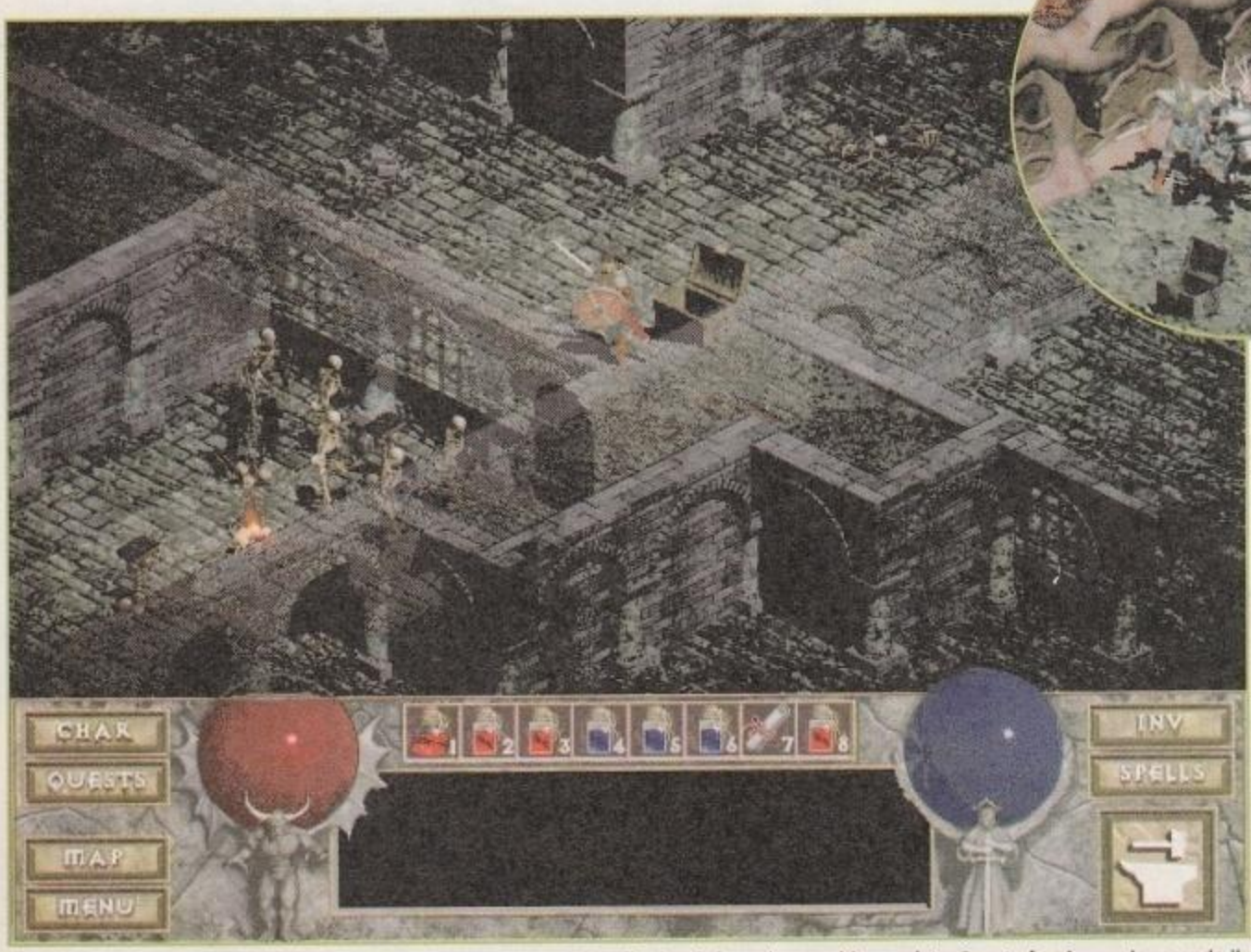
Oltre il fiume che costeggia il villaggio vive la strega, specializzata nelle magie e nei bastoni magici.

Quando salirete di livello, punti vita e mana verranno riportati al massimo.

È dai tempi di *Ultima VIII*, che nel mondo dei videogiochi per computer non fa la sua apparizione un gioco di ruolo in 3D isometrico della stessa levatura. Bisogna anche ammettere, in effetti, che di titoli di questo tipo non se ne sono poi visti molti, e a parte prodotti come *Albion* o *Druid*, questo genere tanto amato dai possessori di PC è stato maggiormente rappresentato da giochi in soggettiva, certamente più spettacolari graficamente. Per fortuna, però, alla Blizzard hanno pensato di non attendere oltre l'uscita di ***Ultima IX*** e di lanciarsi in un progetto davvero grandioso, *Diablo*.

Risale a circa tre mesi fa la demo giocabile (di ben 48 MB da scaricare da Internet!) che la Blizzard aveva distribuito nella Grande Rete; questa consentiva di giocare con una sola classe nel primo livello del lungo e complesso dungeon che avrebbe portato il giocatore allo scontro finale con il malvagio Diablo. Già da questa demo, però, era possibile capire le incredibili potenzialità del titolo. Per quanto il livello disponibile fosse solo uno, infatti, il computer generava, a ogni nuova partita, un sotterraneo sempre diverso. Questa "generazione casuale" non interessava soltanto la disposizione e conformazione di stanze e corridoi, ma anche il tipo di mostri e persino gli oggetti magici e i tesori che era possibile trovare lungo il viaggio. Questa notevole caratteristica è indubbiamente il punto di forza di *Diablo* che, soprattutto nella versione finale, fa in modo che ogni partita sia sempre realmente diversa dalla precedente, invogliando l'utente, non solo a rigiocare l'intera avventura con ognuna delle tra classi disponibili, ma anche a giocarlo in compagnia di amici visto il vasto supporto per il gioco multiplayer.

La storia di *Diablo* si svolge nella terra di Khanduras, sconvolta dalle continue lotte tra luce e tenebre. Dopo la fine dell'ultimo gran-

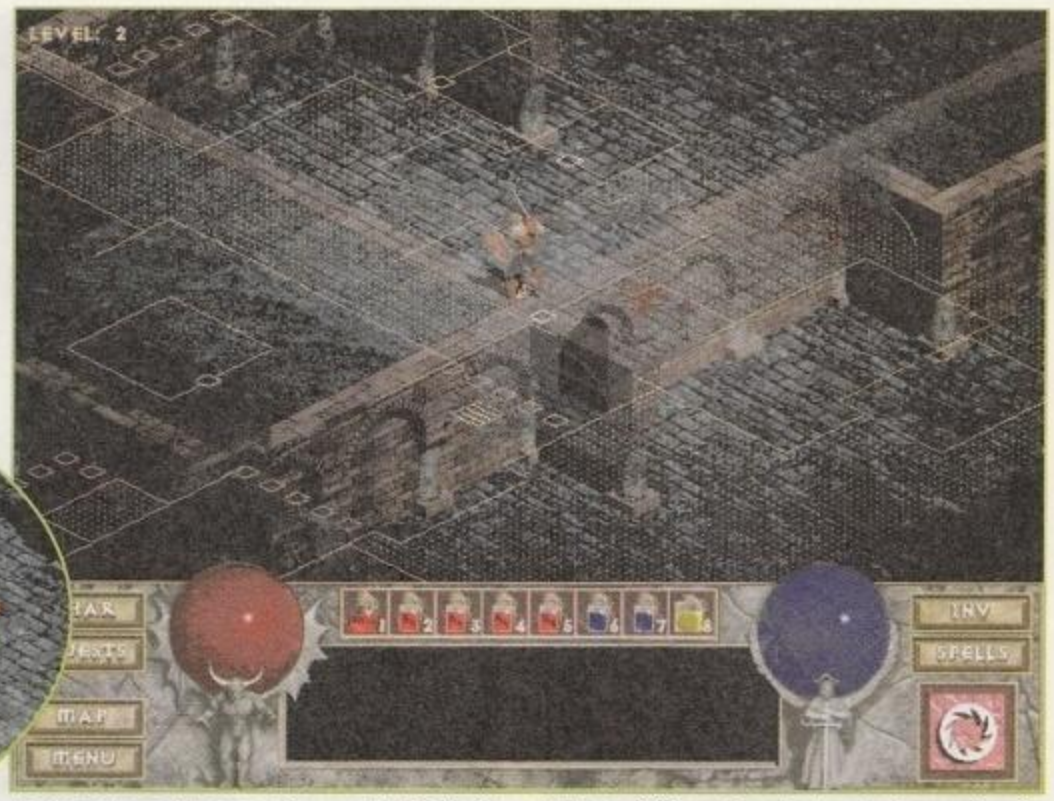


L'effetto di trasparenza dei muri vi permette di vedere le zone del livello che altrimenti resterebbero celate. Questo funziona solo secondo il [illegible] permettono di vedere cosa vi aspetta in un'altra stanza.

Con il tasto "Spell" è possibile accedere alla lista dettagliata degli incantesimi.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



La mappa è una delle cose più comode di *Diablo*. Premete il tasto TAB per attivarla e la potrete consultare in sovrapposizione al gioco, riuscendo a orientarvi molto facilmente.

de conflitto, i sette demoni a capo delle legioni del male si rifugiarono nel loro luogo d'origine, l'Inferno, ma ben presto i quattro signori minori, Duriel, Andariel, Belial e Azmodan si rivoltarono contro i tre maggiori Mephisto, Signore del'Odio, Baal, Signore della Distruzione e Diablo, Signore del Terrore, relegandoli, al termine di una lunga guerra, nel mondo dei mortali. Qui i tre demoni maggiori cominciarono a gridare la loro vendetta, seminando morte e distruzione, finché una setta di preti e maghi, gli Horadrim, non riuscirono a rinchiuderli all'interno di pietre magiche estremamente potenti, le Soulstones, edificando sopra di essi una cattedrale per contenere gli influssi maligni. Con il passare degli anni e il decadimento della setta degli Horadrim, il più potente dei tre demoni, Diablo, si è risvegliato, entrando in possesso del giovane figlio del re e portando alla pazzia quest'ultimo. La splendida cattedrale vicino al villaggio di Tristam è dunque diventata la roccaforte delle forze del male e Diablo, in attesa, sta raccogliendo le forze per poter andare a risvegliare i suoi due potenti alleati.

Al giocatore, dunque, spetta il compito di impersonare l'eroe che dovrà fermare il ritorno di Diablo nella terra di Khanduras, affrontando sedici lunghi livelli nei sotterranei della cattedrale ormai sconsacrata e invasa dalle forze del male. Questi sedici livelli saranno a loro volta divisi in quattro ambientazioni principali, i sotterranei, le catacombe, le caverne e l'inferno stesso, dove Diablo è in attesa di realizzare i suoi malvagi propositi. Lo svolgimento del gioco è quindi piuttosto lineare e mancano le incredibili ricerche a cui la serie degli *Ultima* ci aveva abituato. In ogni caso, oltre all'impresa principale, è possibile intraprendere diverse "quest" (utilizzando il gergo tecnico dei giochi di ruolo) non obbligatorie, per guadagnare esperienza e **oggetti** particolari, anche se,

LE TRE CLASSI

Diablo vi permette di scegliere il vostro personaggio tra una scelta di tre differenti classi. Queste varieranno per quanto riguarda la distribuzione dei punti nelle quattro caratteristiche fondamentali e per un'abilità di classe che avranno sin dall'inizio del gioco.

GUERRIERO

Questa classe è sicuramente la più indicata per un giocatore novizio, dal momento che è la più forte nel combattimento ravvicinato. La caratteristica fondamentale del guerriero è la forza con cui può utilizzare le armi più letali e le armature più resistenti. Questo fatto viene, ovviamente, controbilanciato dalle sue scarsissime capacità nelle arti magiche che possono comunque essere allenate con il procedere del gioco. Possiede la capacità di effettuare riparazioni di fortuna su armi e armature.

STREGONE

Lo stregone è indubbiamente una classe molto difficile da gestire, dal momento che parte in netto svantaggio rispetto alle altre due. La sua scarsa forza fisica e bassa resistenza sono, infatti, controbilanciate "solo" dall'alta capacità nell'uso delle arti magiche, che diventa utile riuscendo ad avanzare nel gioco, guadagnando nuovi e potenti incantesimi, preclusi alle altre classi. La sua abilità consiste nel poter ricaricare da solo i bastoni magici che usa normalmente per combattere.

LADRO

Il ladro di *Diablo* differisce non poco dall'idea classica che si ha di questa classe. Il suo epiteto, infatti, deriva non tanto dalla capacità di rubare oro e oggetti, ma dalla sua innata abilità nel disabilitare le numerose trappole presenti nel dungeon. L'abilità primaria di un personaggio di questa classe è la destrezza, che sfrutta per usare l'arco, la sua arma prediletta. Scegliendo di giocare con il ladro è quindi fondamentale imparare l'arte di combattere a distanza.

OGGETTI

In *Diablo*, esistono tre diversi tipi di oggetti: i "normali", di colore bianco nelle descrizioni, che rimangono inalterati da partita a partita, quelli magici, di colore blu, che vengono di volta in volta generati diversamente, mischiando vari tipi di caratteristiche e, infine, gli oggetti unici, di colore oro, dalle capacità grandiose, anche questi inalterati da un gioco all'altro. Questi ultimi oggetti vi verranno consegnati solo se riuscirete a completare le varie quest che vi verranno proposte nel gioco.

Una devastante esplosione nel pieno del suo splendore, sperate di non vederle mai nella vostra base.

L'inferno è sicuramente l'ambientazione più raccapricciante, ricca di dettagli macabri e sangue.

Giocando con il guerriero, difficilmente avrete accesso a incantesimi di grande potenza.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GIOCARE IN MULTIPLAYER

Diablo, oltre che essere una grande avventura in singolo, è nato con un pieno supporto per il gioco in multiplayer. Oltre alle canoniche possibilità di giocare via rete IPX (quattro giocatori) e via modem o seriale (due giocatori), *Diablo* possiede il supporto nativo per la connessione Internet. I server del gioco sono i famosi battle.net della stessa Blizzard e sono assolutamente gratuiti. A quanto specificato nel manuale, il ping minimo richiesto per ottenere buone prestazioni con *Diablo* è 500ms, valore perfettamente accettabile anche per i lenti nodi presenti in Italia, a patto che possediate un modem a 28800bps. Naturalmente, abbiamo provato a usare i server battle.net e, francamente, siamo rimasti stupiti dalla struttura del tutto. Una volta creato il personaggio, è possibile partecipare a una delle tante partite in corso o crearne uno personale (a cui può essere limitato l'accesso tramite una password), o andare a chattare in uno dei tanti canali del server, dove è anche possibile scambiarsi le armi trovate lungo le avventure! Questo sistema permette, inoltre, di mantenere il proprio personaggio in ogni partita, vedendolo progredire e maturare nel tempo. La prova che abbiamo fatto è stata in un'avventura di novizi appena iniziata e, sebbene ci fossero dei rallentamenti piuttosto fastidiosi, nel complesso il tutto era abbastanza giocabile e, soprattutto, molto divertente. Preparate un bel po' di soldi per pagare la bolletta!

Nei sotterranei troverete dei libri che vi racconteranno la storia di *Diablo*, fornendovi indizi.

Cliccando sull'icona in basso a destra è possibile accedere al menu di scelta veloce degli incantesimi.

MOSTRI

Una caratteristica interessante di questo RPG risiede nel sistema di identificazione dei mostri. Non appena incontrerete una "specie" nuova, di questa conoscerete solo il nome e sotto di essa apparirà il numero di esemplari uccisi. Mentre questo numero sale, comincerete ad avere accesso anche ai dettagli del mostro in questione, come resistenze, immunità e, infine, punti vita.

volendo essere onesti, queste non compaiono certo in gran numero come in *Daggerfall*. L'esplorazione dei livelli, comunque, resta a discrezione del giocatore, dal momento che le scale per il livello successivo si trovano quasi sempre in prossimità di quelle del livello precedente (in modo da facilitare il ritorno al villaggio dove è possibile rifornirsi), ma è abbastanza ovvio che, per riuscire a sopravvivere ai pericoli in profondità, è necessario "farsi le ossa", livello per livello, uccidendo nemici e trovando il più alto numero di tesori possibile.

A fronteggiare il giocatore, nei vari sotterranei ci saranno ad aspettarlo una varietà di **mostri** davvero incredibile: il sistema di generazione, infatti, interessa anche questi ultimi e, partendo da circa una ventina di modelli "di base", vengono generati mostri differenti a ogni partita che, pur mantenendo lo stesso aspetto (uno scheletro rimane sempre uno scheletro!), cambiano di colore e acquistano abilità e immunità del tutto particolari. Per riuscire a sopravvivere a questo vastissimo e inatteso bestiario, il giocatore avrà a disposizione i classici strumenti degli RPG, le armi da corpo a corpo (davvero complete, dal momento che anche qui vale il discorso della "generazione casuale"), gli archi per le lunghe distanze e le arti magiche che prendono energia dal "mana" che il personaggio possiede, dalle pergamene "usa e getta" e dai bastoni magici, che avranno un limitato numero di cariche. Al posto di avere requisiti di classe, i vari oggetti potranno essere usati solo se il personaggio avrà il valore richiesto nella determinata caratteristica, consentendo così a maghi forzuti di utilizzare armature pesanti e armi potenti e a guerrieri intelligenti di imparare incantesimi di alto livello.

Per consentire al giocatore una massima reattività in ogni situazione, dal momento che *Diablo* è un RPG in tempo reale (cioè i combattimenti non si svolgono a turni, ma con entrambe le parti che tentano di colpirsi a vicenda contemporaneamente), è stata studiata un'interfaccia di gioco molto semplice e assolutamente intuitiva, ovviamente "punta&clicca". Cliccando con il tasto sinistro del mouse potrete fare tutto: aprire porte raccogliere tesori, tirare spadate, muoversi e così via, mentre il tasto destro si occuperà esclusivamente di lanciare la magia

Il gran numero di cadaveri decapitati e impalati contribuiscono a rendere macabra l'atmosfera.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

La vostra prima quest consisterà nell'uccidere "The Butcher" (il macellaio). Prima di affrontarlo, dovrete fare un bel po' di pratica, altrimenti vi ritroverete triturati dalla sua terribile mannaia.

LONGEVITÀ

Una volta che state per terminare il gioco, o in un qualsiasi momento di una partita, è possibile ricominciare una nuova avventura mantenendo lo stesso personaggio con tanto di livelli di esperienza e oggetti raccolti! In questo modo potrete, con pazienza, raggiungere potenzialità inimmaginabili e trovare oggetti (e mostri) sempre più vari e potenti.

selezionata in precedenza. Le informazioni sullo schermo offrono la situazione attuale dei punti vita e mana del giocatore, gli oggetti contenuti nella cintura (in genere le pozioni, in modo da poterle usare istantaneamente) e i vari tasti per accedere ai menu più dettagliati, comunque attivabili tramite scorciatoie via tastiera; insomma, tutto è stato studiato in modo che il giocatore possa sempre fare ciò che desidera con la massima semplicità e, vi assicuriamo, l'obiettivo è stato perfettamente centrato.

Dal quadro che è stato fatto fino a ora, *Diablo* potrebbe sembrare un assoluto capolavoro, e per certi aspetti lo è veramente (assolutamente senza paragone la **longevità** del titolo). Quello che, però, tradisce (non certo eccessivamente) il titolo della Blizzard è la mancanza di spessore: non troverete particolari enigmi da risolvere, personaggi non giocanti con cui interagire (a parte gli otto miseri abitanti del villaggio che vi forniranno oggetti e consigli) e tante altre cose che dovrebbero comparire in un gioco di ruolo di tutto rispetto. Dopo qualche ora, in effetti, di gioco vi renderete conto che il tutto si limita a scendere nei dungeon, uccidere mostri a vagonate, trovare tesori e tornare al villaggio per recuperare risorse e vendere le armi inutilizzate. Può sembrare limitato, e forse per certi esigenti giocatori lo è veramente, ma nel complesso è veramente divertente e, soprattutto, coinvolgente. La grafica, dettagliatissima in 640x480, gioca un ruolo fondamentale in tutto questo con ambienti tetri e atmosferici ricchi di dettagli macabri, come cadaveri impalati e corpi decapitati, aiutata perfettamente dall'incredibile colonna sonora, capace di mettere davvero i brividi come poche altre riescono a fare. In definitiva, dunque, *Diablo* potrebbe deludere i più sfegatati appassionati di giochi di ruolo, ma tutti gli altri dovrebbero davvero acquistarlo, soprattutto se hanno la possibilità di giocarlo in multiplayer, modalità in cui il gioco promette una quantità di divertimento illimitato.

Carlo Barone
air@bbs.infosquare.it

SISTEMA
WIN95 CD-ROM
GENERE
GDR
SOFTWARE HOUSE
BLIZZARD
SVILUPPATORE
BLIZZARD NORTH
DISTRIBUTORE
LEADER
TELEFONO
0332/874111
PREZZO
L. 99.900

SISTEMA MINIMO
Pentium 60 con 8 MB di RAM (16 per il multiplayer), un CD-ROM 2x, una scheda audio compatibile Windows e una SVGA compatibile Direct X, Windows 95.

SISTEMA CONSIGLIATO
Pentium 100 con 16 MB di RAM, un CD-ROM 4x, scheda sonora a 16 bit e una SVGA accelerata per Windows.

ZETA VERDETTO

Un titolo assolutamente fantastico che fa della longevità il suo punto di forza. Non è certo dotato di incredibile spessore, ma resta comunque davvero divertente. Se poi avete la fortuna di giocarlo in multiplayer non ne resterete certo delusi.

La sfera dorata sulla testa del personaggio indica che è attivo l'incantesimo di "Mana Shield".

Anche un personaggio di alto livello si trova nei guai se totalmente circondato da mostri. I loro frequenti attacchi impediscono di difendersi efficacemente.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IT'S

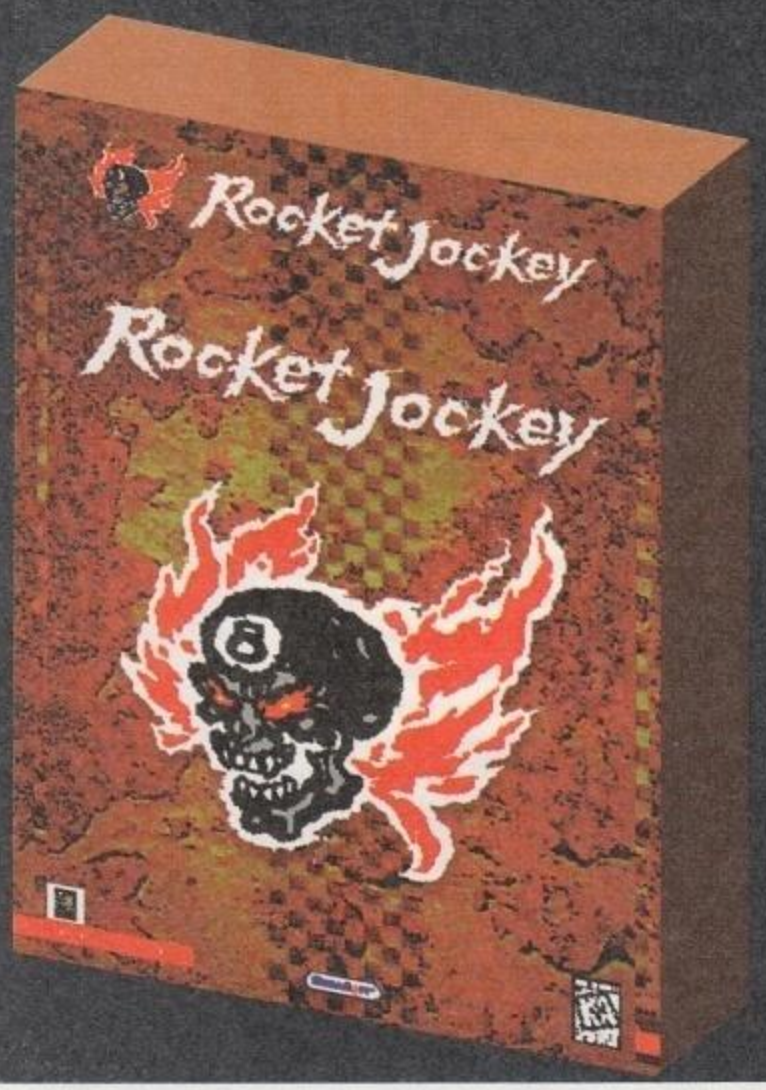
IT'S NEW

ROCKET JOCKEY

Un gioco ad alto tasso di adrenalina

Una nuova elettrizzante emozione su CD ROM: entra nell'arena da combattimento e trasformati in un moderno gladiatore che, alla guida di potentissime moto spaziali, lotta per sopravvivere. Tre giochi diversi, realizzati in una spettacolare grafica 3D.

L. 99.000



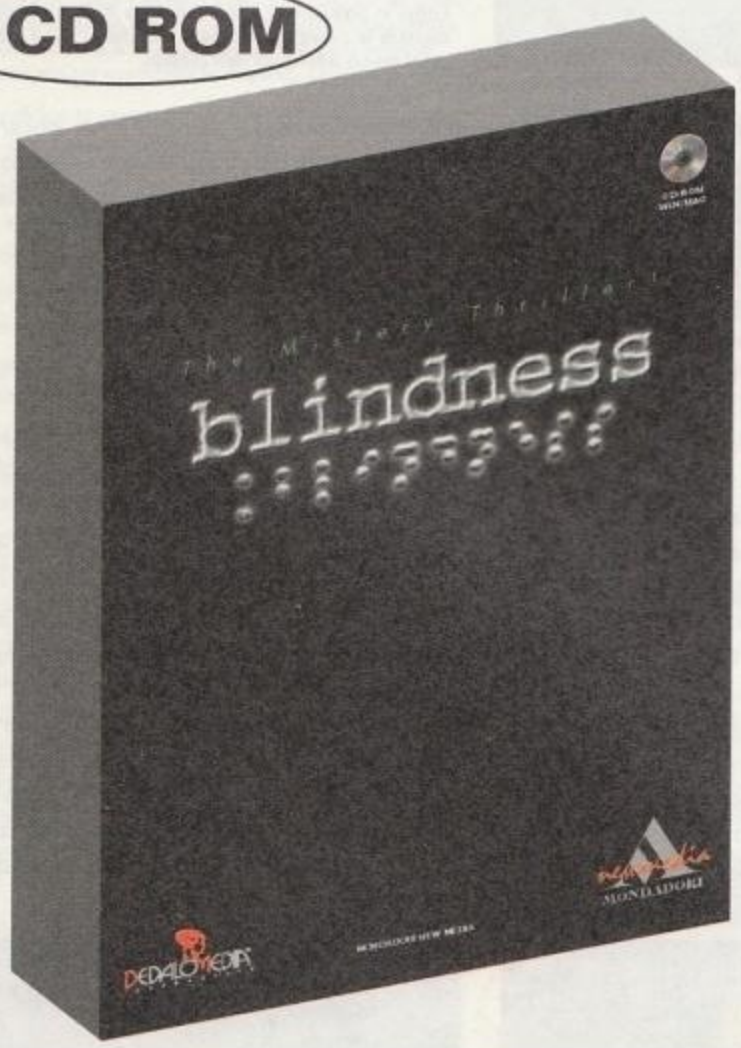
CD ROM Mondadori New Media.
Dove trovi questo marchio.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NEW MEDIA

3 CD ROM



BLINDNESS
Per giocare con un film-thriller interattivo

Una nuova grande avventura su CD ROM che può essere giocata anche dai non vedenti. Un autentico film, un thriller, un mistero da svelare. Sarà un nuovo tipo di suono (realizzato con un inedito sistema di olofonia interattiva) a guidarvi alla scoperta della verità. L. 99.000

PORTATI A CASA IL FUTURO

http://www.mondadori.com/newmedia

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

Come in *Screamer 2*, anche in *Sega Rally* è possibile tagliare le curve: occhio però, perché la terra offre assai meno aderenza dell'asfalto.

NETWORK QRAC RALLY

Questo gioco, seppur qualitativamente inferiore a *Sega Rally* e *Screamer 2*, è l'unico che si propone come una fedele riproduzione di un vero rally, ovvero del RAC, la celebre corsa inglese che ogni anno chiude il campionato mondiale. In *Network QRAC Rally* sono infatti disponibili tutte le prove speciali in cui si articola il vero rally, e alcune frazioni hanno una durata addirittura prossima alla mezzora... Come dire, la longevità è assicurata!

Negli ultimi mesi l'obiettivo dei giochi di corse sembra essersi un po' allontanato da quello usuale delle gare su pista per dare più spazio ai rally. Oggi questa tendenza raggiunge il suo apice con la pubblicazione per PC del gioco di rally per definizione, Sega Rally Championship.

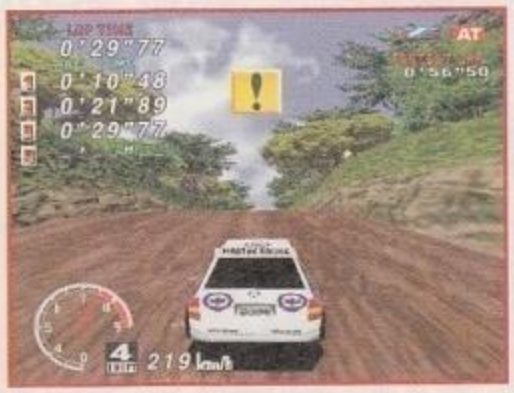
In un paese distratto come il nostro, le discipline motoristiche non di primissimo piano faticano non poco a trovare il loro spazio: troppa è forse l'attenzione verso la Ferrari o la F1 in generale, e sicuramente troppo poca è quella riservata, ad esempio, ai rally, un tipo di competizione sicuramente affascinante e più a misura d'uomo, sia per i piloti sia per gli spettatori. Dai rally sono sicuramente stati colpiti alcuni sviluppatori di software, che hanno dato vita negli ultimi tempi ad alcuni titoli di grande interesse come *Screamer 2* e ***Network QRAC Rally***. Oggi tocca alla Sega portare sui nostri monitor questo tipo di corse, con la conversione di un coin op leggendario: *Sega Rally*.

È vero, il colosso nipponico ha già deluso noi videogiocatori con la pessima trasposizione di *Daytona USA*, ma sembra che alla Sega abbiano imparato la lezione e abbiano riposto molta più cura e attenzione nella realizzazione di *Sega Rally* per PC. D'altronde, questo gioco - un autentico capolavoro di giocabilità, realismo e virtuosismo grafico in versione coin-op - era già stato portato con ottimi risultati sull'ultima generazione di console della Sega, contribuendo significativamente a risollevare le sue sorti. Dunque, incrociamo le dita e speriamo che il sogno di poter giocare sul computer di casa il capolavoro che ci ha mangiato tante monetine in sala giochi si sia finalmente avverato nel migliore dei modi: con un altro capolavoro...

NON SOLO COIN-OP

Dunque c'erano tutte le premesse perché la Sega riuscisse a proporci un gran gioco, e infatti possiamo dire fin d'ora che la conversione di *Sega Rally* può dirsi pienamente riuscita: il fascino del coin-op è ovviamente rimasto immutato, come pure la struttura del gioco, con tre piste da affrontare in successione a bordo di due bolidi dei rally come la Toyota Celica e la Lancia Delta. La cosa che fino al momento della fatidica prova mi preoccupava di più era però la grafica, e fortunatamente bisogna dire che è bella e veloce come dovrebbe sempre essere in un gioco di corse, soprattutto di questa importanza. Ma c'è di più: la Sega, infatti, non si è accontentata

Nello scenario desertico sembra di essere in un safari: si sfreccia accanto a zebre ed elefanti!



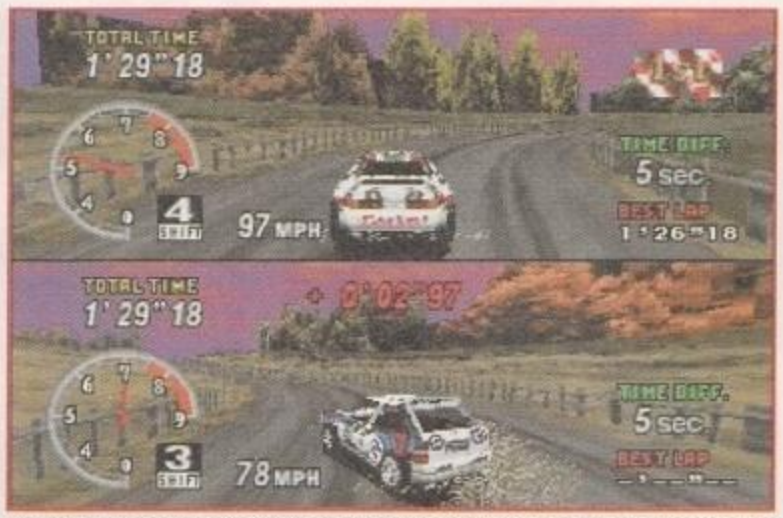
Il punto esclamativo segnala l'imminente salto: ottimo il commento digitalizzato del navigatore.

La valvola blow-off ha l'unico effetto di mutare il rumore del motore quando si lascia l'acceleratore.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un tallonamento ravvicinato fra due Toyota che mette in mostra tutta la spettacolarità che già riconoscevamo al coin-op originale.



Come il suo concorrente diretto, *Screamer 2*, anche *Sega Rally* può girare in split screen, consentendo a due persone di sfidarsi sullo stesso computer.

L'alta risoluzione a 65.000 colori è una gioia per gli occhi. Purtroppo, anche con una macchina potentissima (P200+ Millenium) non si riesce a ottenere la fluidità ottimale necessaria per apprezzare la stupenda giocabilità.

di offrire la mera conversione del coin-op, ma ha anche introdotto tutta una serie di opzioni e opportunità che in sala giochi era ovviamente impossibile implementare. Andiamo con ordine, quindi, ed esploriamo approfonditamente questo interessantissimo prodotto.

Il menu principale, a cui si accede dopo aver apprezzato uno spettacolare duello tra le due vetture protagoniste del gioco, offre da subito una grande varietà di scelte: è possibile andare subito in pista con la sezione arcade, che è quella più fedele all'originale, fare un po' di prove libere sulle piste disponibili, alla ricerca delle migliori prestazioni, analizzare la vasta gamma delle opzioni oppure lanciarsi in una avvincente partita in multiplayer o, infine, studiare **l'assetto** della vettura modificando alcune regolazioni: la carne al fuoco, quindi, davvero non manca! La voglia di correre è però troppa per perdersi in quisquilie, e quindi optiamo subito per la sezione arcade; dopo pochi secondi ritroviamo così la familiare (per un accanito giocatore del coin-op come il sottoscritto) schermata di scelta della vettura: la Celica è senza dubbio una gran macchina, ma la Delta ha sempre esercitato un fascino irresistibile, e quindi selezioniamo la vettura della Lancia per questa prima prova. Decidiamo poi per la trasmissione automatica, che rispetto alla manuale permette di familiarizzare meglio con il modello di guida, piuttosto realistico e quindi impegnativo. A questo punto non resta che scegliere tra il campionato, che ci propone le tre **piste** in rapida successione (ammesso che si riesca a terminare la gara senza finire il tempo a disposizione), e la pratica, che consente di girare con più calma sui percorsi senza l'assillo di raggiungere in fretta i checkpoint disseminati sui circuiti. Ancora qualche istante di caricamento e finalmente ci ritroviamo in macchina, pronti a sfrecciare a tutto gas nello scenario desertico.

Non appena si sale, per così dire, in macchina, e si affrontano le prime curve, si apprezzano subito due aspetti fondamentali: la pregevolezza e la buona fluidità della grafica e il modello di guida davvero rallistico, con la vettura che scoda da tutte le parti e che permette di affrontare le pieghe in continuo controsterzo, per la gioia dei funamboli. La grafica, in effetti, è davvero sorprendente, soprattutto se paragonata a quella del già citato *Daytona U.S.A.*: tanto era lenta, scattosa e mal disegnata quella di quest'ultimo pro-

Il gioco via Internet è molto semplice: basta collegarsi al proprio provider, lanciare il gioco e inserire l'host dove ci attende il nostro avversario. Se invece non conoscete nessuno, il programma provvede a cercare i giocatori disponibili in rete.

ASSETTO

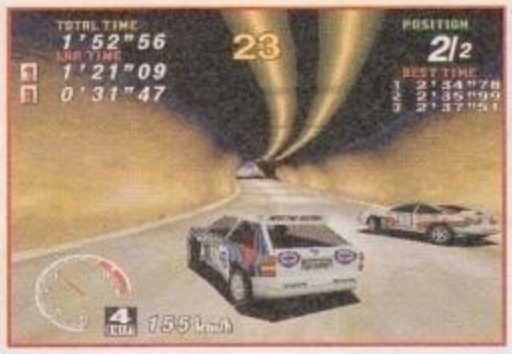
Non preoccupatevi, per gestire l'assetto delle vetture disponibili in *Sega Rally* non è necessaria la laurea in ingegneria. Non è neanche indispensabile consultare il manuale su questo argomento perché... praticamente non viene trattato! Il pur ottimo manuale in linea, infatti, si dimostra assai carente sulla descrizione delle componenti che è possibile regolare e soprattutto sulla loro influenza sul comportamento delle vetture. Fortunatamente i lettori di ZETA che hanno comprato il numero di gennaio sanno già tutto di gomme, sospensioni e trazione...

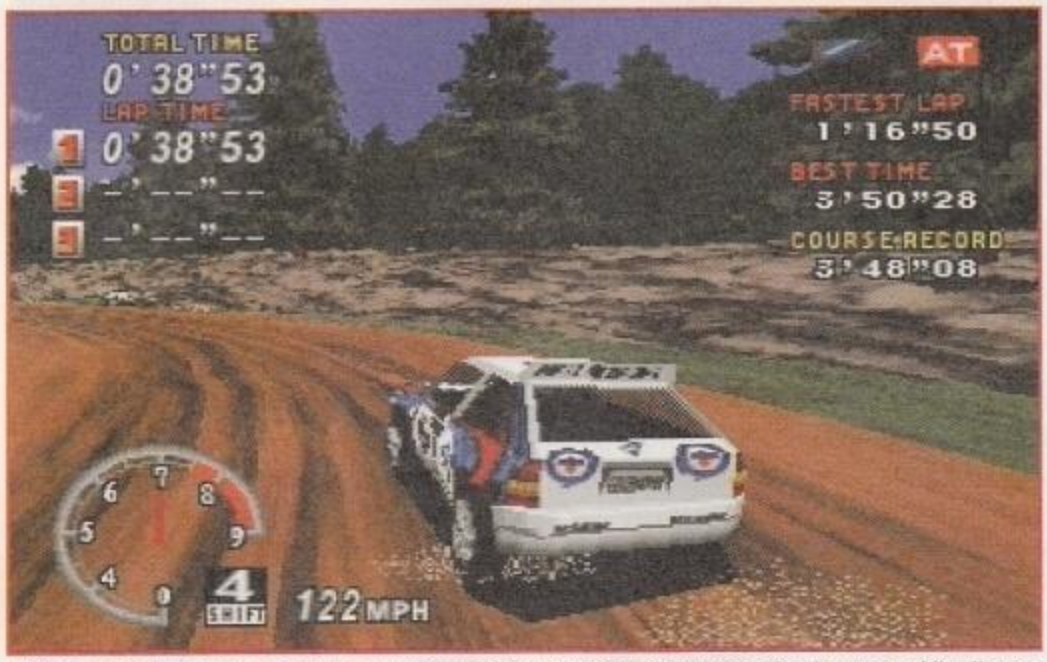
PISTE

Solo tre le piste disponibili - la fedele riproduzione di quelle proposte dal coin-op. Si comincia nello scenario desertico, piuttosto facile se si esclude una insidiosa serie di salti che può facilmente far perdere il controllo della macchina ai piloti novelli. Si passa poi alla foresta, dove ci attende una sequenza di curve già più impegnative ed un fondo viscido che certo non aiuta la trazione della vettura. Si chiude in montagna, dove non mancano i tornanti e le stradine di larghezza assai ridotta. Si mormora qualcosa, però, riguardo a una pista bonus... Un consiglio? Allenatevi per bene nel time attack prima di affrontare il campionato!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





Un'immagine della versione in bassa risoluzione con 65.000 colori. L'impatto grafico è paragonabile alla versione Saturn, anche se la qualità superiore del monitor sottolinea le dimensioni generose dei singoli pixel.

SISTEMA
CD-ROM WIN95
GENERE
Corse
SOFTWARE HOUSE
Sega
SVILUPPATORE
Interno
DISTRIBUTORE
CTO
TELEFONO
051/753133
PREZZO
L. 99.900

SISTEMA MINIMO
Un Pentium 75 MHz con 16 MB e sistema operativo Windows95. L'installazione minima occupa una decina di MB, anche se i caricamenti dal CD-ROM risultano frequenti e corposi. Sega Rally richiede anche la versione 3.0 delle DirectX, fornite sul CD di gioco.

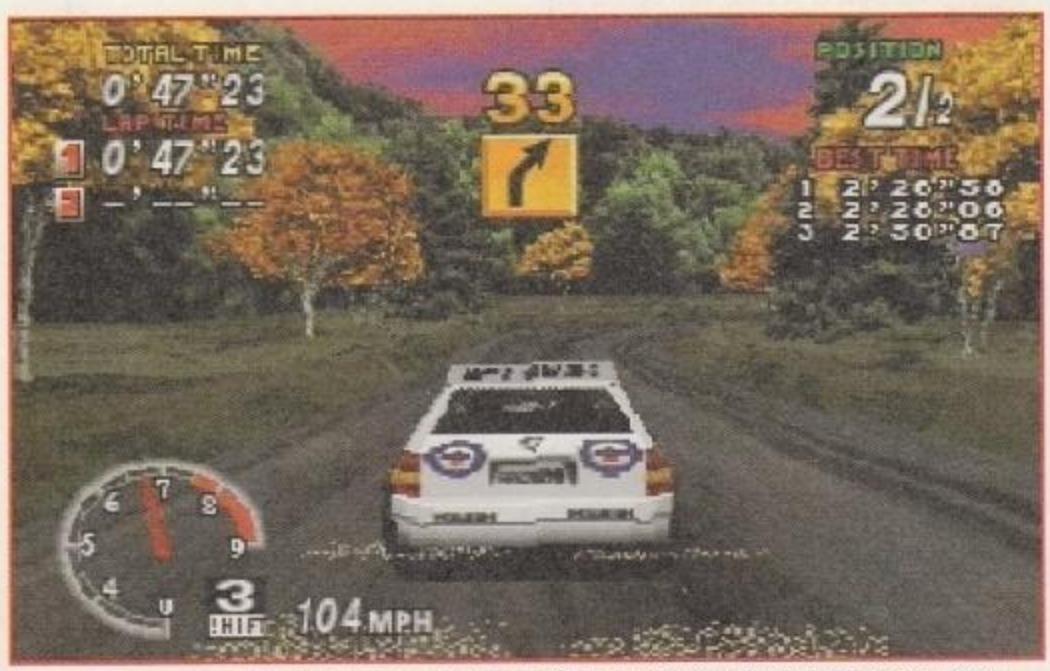
SISTEMA CONSIGLIATO
Per gustare appieno la bella grafica a 65.000 colori in alta risoluzione occorre un Pentium di fascia alta, anche perché Sega Rally non supporta il Direct3D e quindi non si avvale dell'eventuale presenza di una scheda acceleratrice 3D. Per ottenere una buona fluidità in VGA a 65.000 colori o in SVGA a 256 colori è sufficiente un Pentium di fascia media (100-133). Sono utilizzabili tutte le periferiche rilevate da Windows95, comprese schede audio e joystick. Per il gioco in rete occorre una LAN con protocollo IPX o una connessione a Internet TCP/IP.

Una conversione convincente, che assicura longevità grazie alle opzioni di contorno come il multiplayer, il time attack e l'assetto della macchina. Un prodotto consigliato che si propone come complementare dell'ottimo Screamer 2.

8

ZETA VERDETTO

dotto, tanto è convincente, in tutte le sue sfaccettature, quella di *Sega Rally*. Certo, il motore grafico - che per inciso sfrutta le DirectX 3.0 (ma non Direct 3D) - non può fare miracoli e quindi ci si deve accontentare di una SVGA a 256 colori o della VGA con palette a 16 bit sulla gran parte dei PC, ma con questi livelli di fluidità e giocabilità è un bell'accontentarsi. Un po' fastidiosi sono però alcuni bug del motore grafico, che mostra "buchi" che non dovrebbero esserci e si blocca quando viene lanciata una delle ottime tracce audio masterizzate sul CD, ma non ci lamentiamo eccessivamente. Anche perché, a mio avviso, il piatto forte è il coinvolgimento che l'impegnativo modello di guida riesce a regalare, tenendo incollato il giocatore ai tasti o al joystick nel tentativo di pennellare le sbandate più redditizie. Se non avete familiarità con i rally, sappiate che in questo tipo di competizioni lo stile di guida è completamente diverso da quello, ad esempio, adottato dai piloti di F1. In effetti, qui, si tratta di innescare sbandate controllate, da gestire con il gas e il controsterzo per percorrere in derapata le curve: un'esperienza traumatica per chi, nelle monoposto, le scodate cerca di combatterle in tutti i modi. Disse una volta Martin Brundle, ex pilota di F1, appena sceso da una vettura da rally che il suo sponsor gli aveva fatto provare: «Ho passato la mia vita a contrastare le sbandate, e qui mi tocca innescarle in continuazione: che esperienza!». Come dargli torto…



Le curve vengono segnalate dal navigatore virtuale tramite messaggi vocali che si vanno ad aggiungere all'indicazione grafica che viene fornita al centro dello schermo, in alto.

SEGA RALLY VS *SCREAMER 2*

Dunque abbiamo detto che *Sega Rally* è un bel gioco: si tratta ora di quantificare la sua bontà, e soprattutto di inserirla nella scala di valori proposta dagli altri prodotti similari attualmente disponibili. Se il confronto con *Network QRAC Rally* si risolve con una facile vittoria dell'ultimo prodotto della Sega, la sfida è più aperta e articolata con *Screamer 2*, capolavoro dell'italiana Milestone. Quest'ultimo, infatti, ha il vantaggio indiscusso di essere uscito con qualche mese di anticipo, imponendosi su un mercato assai scarno di prodotti di qualità di stampo rallistico. Non a caso, l'impostazione generale e le opportunità di contorno offerte da *Sega Rally* (come il time attack, l'assetto delle vetture e il battle mode) sono la fotocopia di quelle presentate da *Screamer 2*, che primeggia anche per numero delle vetture e dei circuiti disponibili. Per contro, *Sega Rally* ha enfatizzato - saggia decisione - l'aspetto multiplayer, che propone oltre allo split-screen e al collegamento diretto e in rete, il gioco via modem e addirittura via Internet, anche se in ogni caso limitato a due soli giocatori. Infine, *Screamer 2* gode di una grafica più accattivante e di un maggiore spessore tecnico (più ampia possibilità di assetto e tre diversi modelli di guida a seconda della trazione); quindi, a nostro giudizio, risulta seppur di poco migliore. Ciò nonostante, abbiamo giocato molto volentieri e con grande piacere il nuovo prodotto della Sega, che in un certo senso può quindi considerarsi complementare al capolavoro della Milestone.

In definitiva, quindi, non possiamo che consigliarvi l'acquisto di *Sega Rally*: al di là della sua indiscussa bontà, infatti, il suo acquisto è un sicuro investimento per chi è solito spendere una fortuna con il coin-op, che questa conversione non fa assolutamente rimpiangere. Onore quindi alla Sega che ha sfornato un gioco di qualità e che ha dimostrato un continuo progresso tecnico nelle sue ultime produzioni. Se continua di questo passo, chissà quale meraviglie ci riserverà *Virtua Fighter 2*…

Simone Bechini
Simone.Bechini@bbs.infosquare.it

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRAND PRIX MANAGER 2

A dodici mesi di distanza dall'originale, dopo il passaggio del ciclone Grand Prix 2, *la Microprose propone* Grand Prix Manager 2, *simulazione manageriale di F1.*

Esattamente un anno fa, nel febbraio 1996, già in spasmodica attesa di *Grand Prix 2*, lessi su ZETA la recensione di un gioco un po' particolare, che prometteva ore e ore di grande divertimento per uno come me, appassionato sia di automobilismo sia di videogiochi manageriali. In effetti, *Grand Prix Manager* si presentava come un buon prodotto, accurato come si conviene all'etichetta Microprose, che metteva il giocatore nei panni di un team manager di F1, alle prese con la gestione completa di una squadra di F1 - dai contatti con gli sponsor al design del telaio e di tutte le componenti. I suoi problemi erano principalmente due: i numerosi bug che rovinavano un po' il fascino del gioco e lo scarso spessore tecnico. *Con Grand Prix Manager 2*, la Microprose si è ripromessa - affidandosi a un nuovo sviluppatore - non solo di rimediare alle carenze dell'originale, ma anche di arricchirlo con alcune succose novità, prima tra tutte il commento digitalizzato della gara, realizzato da una colonna del giornalismo italiano del settore come **Mario Poltronieri**. Vediamo com'è andata...

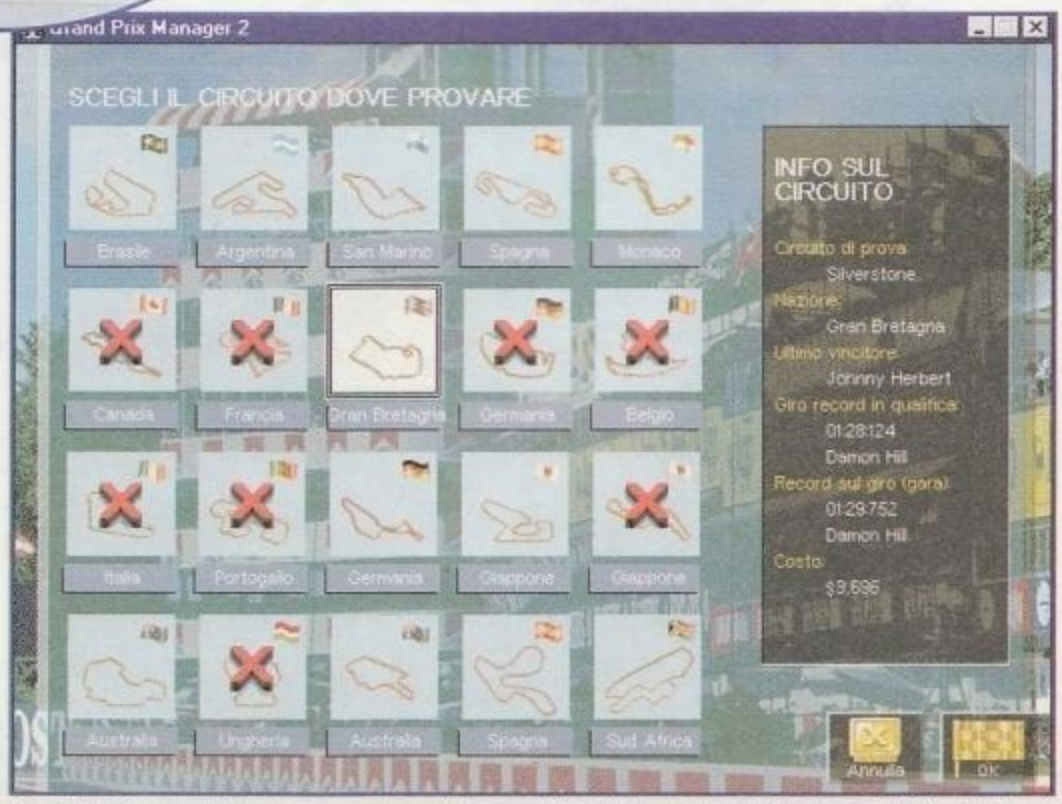
Dopo una buona presentazione, vagamente somigliante a quella di *Grand Prix 2*, si inizia con la scelta del tipo di contratto che ci legherà al team che andremo a gestire: è infatti possibile giocare con la modalità "partenza rapida", per apprendere i rudimenti di questo prodotto senza perdere troppo tempo sul manuale (comunque completo ed esauriente), oppure lanciarsi in un'avventura che ci coinvolgerà per dieci o tre anni. In quest'ultimo caso, occorre anche selezionare lo scenario di gioco, tra i cinque disponibili: generalmente, la nostra squadra riceverà un consistente supporto tecnico (leggasi motori gratis) o finanziario (ingente capitale iniziale) che andrà ripagato entro tre stagioni con brillanti risultati sportivi (vittoria in una o più gare e/o conquista del campionato).

Qualunque sia il mandato scelto, le cose da fare sono sempre le stesse: assumere personale qualificato, definire i contratti con i fornitori tecnici (motori, gomme, benzina e parti di ricambio) e soprattutto ingaggiare i due piloti

MARIO POLTRONIERI

Lo storico commentatore RAI di decenni di F1 ritorna al lavoro, dopo essersi pensionato quattro anni or sono, in *Grand Prix Manager 2*. Si tratta però solo di una sporadica apparizione: nonostante la RAI abbia riconquistato i diritti televisivi in chiaro per la F1 1997, la telecronaca non sarà affidata al Mario nazionale, ma a un giornalista ancora da definire, a cui verrà affiancato l'inaffondabile Ezio Zermiani come voce dai box. Per chi ha il satellite (e l'abbonamento a DSTV) ci sarà invece una telecronaca a parte e la possibilità di gustare la gara su cinque diversi canali specialistici.

Villeneuve è l'unico pilota che non appare nel gioco: è sostituito da questo fantomatico John NewHouse.



Grand Prix Manager 2 aderisce con realismo alle norme FIA 1996: limite di qualificazione al 107% e divieto di provare sui circuiti dove non si è ancora corso il gran premio, esclusa la pista designata a inizio stagione.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

INTERESSI

Attorno alla F1 girano una quantità di interessi spaventosi, spesso in contrasto tra loro. Non è possibile avere due sponsor in diretta concorrenza, o due piloti autoritari ai massimi livelli. Gli sponsor, inoltre, gradiscono essere ospitati con tutti gli onori soprattutto al gran premio di casa loro, e sono più invogliati a investire su un pilota della loro nazionalità

SISTEMA
Win (3.1 o 95) CD-ROM
GENERE
Manageriale
SOFTWARE HOUSE
Microprose
SVILUPPATORE
Grabowsky Comm.
DISTRIBUTORE
Leader
TELEFONO
0332-874111
PREZZO
L. 99.900

SISTEMA MINIMO
Grand Prix Manager 2 *richiede un 486 DX2/66 MHz con 8 MB di RAM, lettore ottico a doppia velocità e Windows configurato a 256 colori. L'installazione minima occupa circa 8 MB di spazio su hard disk. La confezione contiene un manuale completo ben tradotto in italiano, come del resto il gioco. Sul CD-ROM è incluso uno screen-saver per Win95.*

SISTEMA CONSIGLIATO
Un Pentium, per migliorare la velocità del gioco e la visualizzazione dei filmati. L'installazione completa richiede 85 MB di hard disk libero. Sono supportate tutte le schede sonore che hanno driver per Windows. È possibile giocare in due con direct link o fino in quattro tramite rete, solo sotto Win95.

GPM 2 è un buon gioco, ma solo a metà: simula perfettamente l'aspetto economico della gestione di un team di F1, ma meno brillantemente il lato tecnico e sportivo. Resta consigliato a chi unisce la passione per le corse e quella per i giochi manageriali.

6 ZETA VERDETTO

ufficiali e il collaudatore. A questo proposito occorre precisare che come *Grand Prix Manager*, anche il seguito si avvale della licenza FIA, quindi tutti i nomi corrispondono a quelli reali (a parte rare eccezioni).

I piloti, ovviamente, sono essenziali per avere successo; tuttavia per arrivare in vetta non è indispensabile ingaggiare un fulmine di guerra: potrebbe infatti risultare più utile un buon pilota con la valigia, ovvero con sponsor personali che apportano al team un consistente aiuto finanziario.

È questa una importante novità di *Grand Prix Manager 2*, fondamentale giacché anche nella realtà i piloti con la dote (finanziaria, più che di velocità) sono la maggioranza. Le risorse economiche, inoltre, sono davvero vitali, poiché il dispendio monetario di un top team di F1 è spaventoso: tra macchine distrutte in incidenti, stipendi del personale, infrastrutture (galleria del vento, stazioni CAD e CAM, ecc.) e sessioni di test se ne vanno quattrini a palate! E poi sui collaudi in pista non è proprio possibile lesinare: sono infatti fondamentali per migliorare le prestazioni della vettura, aumentarne l'affidabilità e per mettere a punto l'assetto.

Dopo tutti questi fervidi preparativi, arriva il week-end di gara, il momento in cui concretizzare in punti e denaro tutti gli sforzi compiuti. Purtroppo, però, è proprio qui che *Grand Prix Manager 2* delude: la nuova interfaccia lascia a desiderare, il commento e i filmati sono pasticciati e confusionari e - quel che è peggio - il livello di realismo è molto basso: in prova un buon pilota, con una discreta macchina, spinto al massimo riesce facilmente a ottenere la pole; in gara, però, gli avversari viaggiano sui tempi delle qualifiche, e contrastarli diventa impresa disperata, soprattutto se la vettura non è perfettamente a punto e assolutamente affidabile. In definitiva, quindi, *Grand Prix Manager 2* è un prodotto riuscito solo a metà: simula molto bene (pur con qualche bug) l'aspetto economico della F1, con tutti gli **interessi** che gli gravitano attorno; lascia però ancora molto a desiderare, come il suo predecessore, sotto il punto di vista tecnico (solo lievemente migliorato) e sul realismo delle gare. Ciò nonostante, però, verrà sicuramente apprezzato e giocato dagli amanti di automobilismo che non sono affascinati solo dalla velocità pura, ma anche da come funziona un team della massima serie.

Quando i risultati cominciano ad arrivare, è il momento di vendere spazi pubblicitari agli sponsor. Più alto è il loro interesse, maggiore sarà il finanziamento, quindi concludere appena possibile non è una buona idea.

Simone Bechini
Simone.Bechini@bbs.infosquare.it

Avere un pilota di esperienza, anche solo come tester, è di vitale importanza per avere preziose indicazioni sull'assetto della vettura. Se poi ha una valigia piena di dollaroni... è il benvenuto!

La macchina, già a metà gara, è ridotta male: prima della partenza è meglio sostituire i componenti usurati per cercare la massima affidabilità.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BASSI POTENTI

Logic 3

STRUMENTI DI POTERE

FIDELITY CENTER

TRIVENETO
ARMONIA COMPUTER - Susegana (TV)
ARMONIA COMPUTER - Padova
ARMONIA COMPUTER - Udine
ARMONIA COMPUTER - Monfalcone (GO)
ARMONIA COMPUTER - Pordenone (PD)
COMPUTER POINT - Bussolengo (VR)
COMPUTER SA.CE - C. Comm.le Giotto - Padova
DATA SHOP - Pordenone (PN)
DATA SHOP - Treviso
DATA SHOP - Trieste
MEGABYTE 3 - Verona
MUSIC CENTER - Gardolo (TN)
UP TO DATE - Belluno
TOSCANA
HYPERMEDIA - Firenze (FI)
LIBRERIA MARZOCCO - Firenze
PIEMONTE
OFFICE & GAMES - Carrù (CN)
DATA SHOP -Torino
TELEMATICA CENTER - Verbania Intra (VB)
LIGURIA
OFFICE & GAMES - Imperia
LOMBARDIA
FRANCIACORTA ELETTRONICA - Rododengo Saiano (BS)
LU.MEN - Milano
LU.MEN - Cinisello Balsamo (MI)
R.D.G. - Muggio (MI)
VIP SERVICE - Milano
LAZIO
ITACA ON LINE - Guidonia (RM)
C.G.S. COMPUTER ASSISTANCE - Ciampino (RM)
PUGLIA
CAST COMPUTER - Taranto
COMPUTER CENTER - Taranto

FIDELITY CLIENT

Diventa anche tu un Fidelity CLient un mondo di privilegi ti aspetta

Spedisci (per posta, via fax 0532/796255 o via *E- Mail* supporto@gens.it) il coupon e riceverai la Fidelity Card, che da diritto ai numerosi privilegi per l'acquisto dei prodotti Logic 3 presso tutti i Fidelity Center d'Italia.

Logic 3

Un' ampia gamma di casse da 10 a 100 Watts PEP. PEP é sinonimo di Qualità Sonora.

Puoi ricevere informazioni su tutti gli accessori Logic 3 telefonando allo 0183/29.91.91

SCEGLI DI VINCERE

IONA Software LIMITED • PRINCE Line • GENSOFT • Logic 3

Logic 3 c/o sede commerciale
Gensoft via dell'Appeso, 7 • 44038 Pontelagoscuro (FE)
nome e cognome _____
età ___ professione _____ città _____
indirizzo _____
telefono _____
sono cliente Logic 3 SI ☐ NO ☐
Zeta-ST030

http://www.oldgamesitalia.net/

- Piemonte - Liguria - Lazio: Teknos Trading • Grattacielo Andrea Do
Resto d' Italia: Gensoft • Via dell'Appeso, 7 - Pontelago

http://www.oldgamesitalia.net/

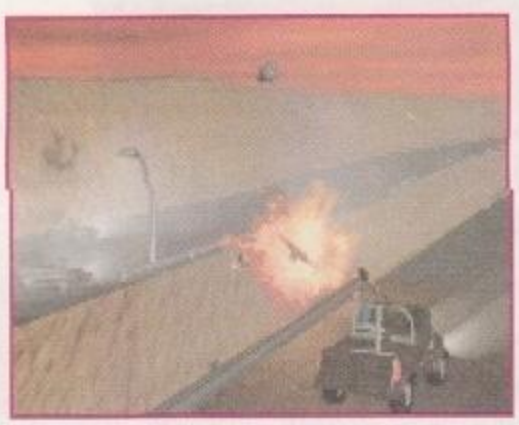
http://www.oldgamesitalia.net/

THE TERMINATOR SKYNET

La Bethesda si rituffa nell'oscura ambientazione tecnologica-postnucleare di Terminator con il suo nuovo (?) sparatutto 3D. Le tecnologie che il povero marine del futuro dovrà affrontare sono avanzatissime. Ma lo saranno anche le idee?

Il sottoscritto ha sempre avuto un debole per l'apocalittico futuro presentato nei film di *Terminator*: l'impari e sanguinosa lotta degli ultimi sopravvissuti all'olocausto nucleare contro robot, cybertank, velivoli d'assalto e giganteschi orrori cibernetici controllati dall'ultramalvagia Intelligenza Artificiale *Skynet*, sullo sfondo di città in rovina, cimiteri scoperchiati e desolate lande radioattive. Ah, che bello! Nei film, questa ambientazione viene presentata a sprazzi, quasi lasciata intuire, e mai propriamente sfruttata. Le potenzialità narrative della **Guerra contro le Macchine** erano però vastissime, e la Bethesda Softwork fu la prima a sfruttarle con il suo blasonato sparatutto 3D *Terminator: Future Shock*, il primo gioco ad avere fornito qualcosa di serio con cui confrontarsi a tutti coloro che erano rimasti orfani di *Doom*. Oggi la Bethesda ritorna in queste desolate lande postapocalittiche con *Skynet*, seguito diretto del primo gioco e, onestamente, poco più di un disco di scenari addizionali.

Il giocatore veste i panni di un guerriero d'elite all'interno della Resistenza contro le macchine. Tutte le informazioni raccolte dalle spie umane indicano che *Skynet* sta assegnando una parte considerevole delle proprie risorse a un progetto tanto misterioso quanto terribile. Quale? Scoprirlo significa sopravvivere a otto lunghe missioni di difficoltà crescente, e caratterizzate da una struttura narrativa più coerente rispetto al consueto esplora & spara di titoli come *Duke3D* o lo stesso *Doom*. Il mondo è in 3D poligonale, con punto di vista in prima persona e con la possibilità di guardare (e mirare) in alto e in basso. L'ambientazione appare scarna perfino in risoluzione 640x480 rispetto alla ricchezza visiva di giochi come *Duke 3D* o *Quake*, ma ha il pregio di essere estremamente caratterizzata e ricca d'atmosfera. Le tonalità cupe abbondano e l'ambientazione è resa splendidamente da pennellate grafiche come le carcasse di auto distrutte, i silenziosi palazzi in rovina e i macabri cumuli di ossa che indicano dove l'olocausto nucleare ha sorpreso intere folle di persone. Lo stesso stile tecno-catastrofico è adottato per i numerosi interni, con un abbondare di fredde luci al neon e lindi laboratori gestiti da macchine, che contrastano con la desolazione delle abitazioni umane abbandonate.



Il giocatore ha a sua disposizione la consueta pletora di **armi** più o meno pesanti, armature (che si consumano ogni volta che vengono colpite) e utili oggetti misteriosamente sparsi per il paesaggio (cosa ci faccia un kit medico in mezzo a un'autostrada distrutta va al di là della mia immaginazione, ma nessun serio giocatore di sparatutto 3D oserebbe mai porsi questi problemi). *Skynet* (come *Future Shock*) offre inoltre la benvenuta opportunità di saltare

Un tipico panorama di desolazione urbana. Le auto e molti altri elementi del paesaggio esplodono o vengono danneggiati dai nostri colpi.

GUERRA CONTRO LE MACCHINE

Se siete affascinati da questa ambientazione, potreste dare un'occhiata a *Reign of Steel*, il nuovo supplemento per il gioco di ruolo *GURPS* che racconta della conquista del pianeta da parte di un conclave di Intelligenze Artificiali ribelli. L'idea è palesemente ispirata dai film di James Cameron, ma la ricchezza e la varietà del background (che copre tutto il mondo e lo spazio circonvicino) rendono questo volume una lettura consigliata anche a chi non è altrimenti interessato ai giochi di ruolo.

ARMI

Il gioco propone diciotto armi diverse, divise in sette categorie: corpo a corpo (sbarra d'acciaio), armi da fuoco (uzi, fucile a pompa, fucile d'assalto e mitragliatrice), armi laser (fucile laser e cannone laser), armi al plasma (pistola, fucile e cannone al plasma), armi pesanti (lanciamissili e lanciagranate), granate (molotov, granate, cariche esplosive, bombe telecomandate e mine portatili) e razzi (lanciarazzi).

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Gli appartamenti abbandonati possono nascondere oggetti utili o nemici in agguato. Prima della guerra questo era il soggiorno del Jefferson...

Raccoglierete armi sempre più potenti, come cannoni al plasma e lanciarazzi, contribuendo ad aggiungere desolazione ai già diroccati palazzi...

occasionalmente su veicoli come jeep armate di lancialaser e, udite udite!, velivoli d'assalto *Hunter/Killer*. Gli avversari vanno dai tradizionali *Terminator* (scheletri umanoidi in lega d'acciaio) ai giganteschi *Goliath* (devastanti robottoni grandi come palazzi e con la potenza distruttiva di una divisione corazzata), passando per cybertank, robot sentinella, mine intelligenti e altri giocattoli tecnologici che farebbero la gioia di James Cameron.

Il sistema di controllo è però il vero tallone d'achille del gioco. Mentre i comandi da tastiera sono configurabili a piacere, ed è possibile usare in combinazione joystick/mouse e tastiera, i problemi più grossi vengono dalla necessità di muoversi rapidamente durante gli scontri e, contemporaneamente, mirare anche lungo l'asse verticale, guardando in alto e in basso. In nessun modo sono riuscito a configurare il sistema così che ciò avvenisse con la necessaria immediatezza, e il risultato sono state ore e ore di combattimenti, persi in un mare di frustrazione.

Vale dunque la pena di tuffarsi a mitragliatori lampeggianti negli orrori della Los Angeles del 2020? Un anno fa forse avrei detto di sì, ma oggi la risposta è più complessa del solito. È, in sintesi, solo questione di gusti. In senso assoluto il gioco è divertente, se siete disposti ad accettare i limiti del sistema di controllo, e l'ambientazione è la nostra preferita. Ma in senso relativo *Skynet* è "solo" un altro buon prodotto all'interno di un genere che ormai ha già visto di tutto. Se, come noi, avete giocato a quasi tutti gli sparatutto 3D mai usciti da *Wolfestein* in poi, *Skynet* non offre nulla più della ormai diffusa opportunità di giocare in rete contro altri giocatori (su un network IPX compatibile). Il titolo che rivoluzionerà il mercato dei giochi d'azione come fece *Doom* in quell'indimenticabile 1993 è ancora oltre l'orizzonte, e certamente oltre il futuro di *Terminator*.

Vincenzo Beretta

Tutti i mezzi avversari sono descritti nel database della resistenza, con aggiornamenti continui.

In Skynet il pericolo può arrivare anche dalla terza dimensione. Qui il nostro marine deve vedersela con un temuto velivolo d'assalto Hunter/Killer.

SISTEMA
PC CD-ROM
GENERE
Sparatutto 3D
SOFTWARE HOUSE
Virgin Interactive
SVILUPPATORE
Bethesda Softworks
DISTRIBUTORE
Leader
TELEFONO
0332/874111
PREZZO
L. 79.900

SISTEMA MINIMO
Con un 486 veloce potete tranquillamente giocare in risoluzione 320x200. Il programma richiede il DOS 5.0 o superiore, 8MB di RAM, scheda grafica VGA, un mouse Microsoft compatibile e lettore CD-ROM a doppia velocità. Supporta tutte le schede sonore più comuni e gira senza problemi sotto Windows95.

SISTEMA CONSIGLIATO
Se volete giocare in SVGA con risoluzione 640x480 avrete bisogno di un processore Pentium. Se avete Future Shock *installato sul vostro sistema, potrete lanciarlo da* Skynet *e giocarlo con la grafica migliorata. Attenzione: il programma non è compatibile con la modalità SVGA delle schede Matrox, ma i programmatori della Bethesda hanno promesso un patch che dovrebbe risolvere questo problema.*

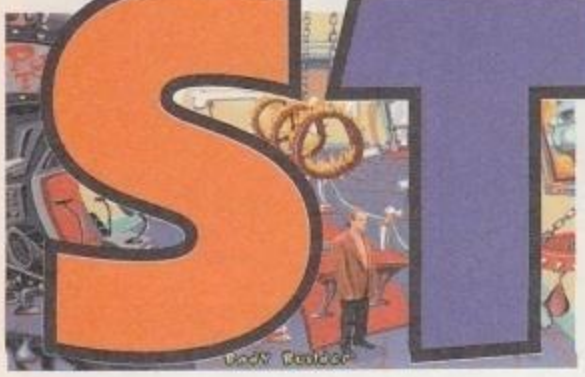
ZETA VERDETTO

Skynet cerca di distinguersi proponendo una trama più solida e scenari meno frenetici, con elementi narrativi più dettagliati. Si ha maggiormente la sensazione di essere parte di una serie di avvenimenti reali ma il sistema di controllo è troppo macchinoso.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TOON STRUCK



TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI
DELPI

2 CD.Rom

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486, 66 Mhz,
DOS 5.0,
LETTORE CD.Rom 2X,
SOUNDBLASTER
O COMPATIBILE,
SVGA.

CHE CARTONE !!!

Una volta i cartoni li disegnavo e basta. Volevo diventare famoso... che illusione! Il destino aveva un disegno diverso per me. Adesso mi trovo risucchiato nel mondo dei cartoni.. e devo vedermela con dei pazzi!!!

£ 119.900

Numero Verde

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : ww

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 2 THE SUCCESSION WARS

Tre eroi a conclave su una lontana isola tropicale. Il gioco ha un'interessante elemento di avventura che contribuisce ad arricchirne l'atmosfera.

La scheda del personaggio mostra le sue abilità particolari e gli eserciti.

La New World Computing offre finalmente pane per i denti di tutti gli orfani di Master of Magic con la seconda puntata della sua saga fantasy/strategica. Conquistare il mondo non è mai stato così fiabesco, colorato e... naif!

Fino all'anno scorso la serie di *Might & Magic* era nota soprattutto come una delle più longeve e riuscite saghe di GdR per computer, con cinque episodi al proprio arco e un seguito "cult" di appassionati. Poi, all'inizio del 1996, la New World Computing decise che la ricca ambientazione sviluppata in quasi dieci anni di avventure sarebbe stata un ottimo background per uno di quei giochi di esplorazione/conquista/sviluppo che dall'alba di *Civilization* tanto successo (e quattrini) hanno raccolto in questi anni '90. Detto fatto. E pur non essendo stato preceduto da alcuna dell'inumana *hype* che per anni ha circondato titoli come *Master of Orion II* o *Syndicate Wars*, *HOMM I* divenne a sorpresa uno dei titoli più giocati del 1996. Ora la NWC presenta il suo seguito, che, pur portando il numero "2" nel titolo, è più correttamente una "versione 1.5", nata da tutti i suggerimenti e le richieste pervenuti alla casa di software dagli appassionati del primo titolo.

HOMM II ha una struttura di gioco che in buona parte riprende quella codificata dall'immortale *Civ I* di Sid Meier. Il giocatore, nei panni di un ambizioso signorotto, deve gestire al meglio eserciti di creature fantastiche, incantesimi e castelli nel tentativo di travolgere gli altrettanto ambiziosi rivali (da uno a cinque) ed essere il primo a raggiungere l'obiettivo stabilito dallo scenario (che può andare dalla tradizionale conquista del mondo al ritrovamento di un particolare oggetto magico alla sconfitta di un malvagio Negromante, e così via). Ognuno dei personaggi del gioco (sia i nobili rivali, sia gli eroi assoldati per guidare gli eserciti in battaglia) appartiene a una tra sei possibili classi: Cavaliere, Barbaro, Incantatrice, Mago, Negromante o Stregone. La classe determina le capacità del personaggio, gli eventuali incantesi-

La mappa strategica mostra un territorio brullo. Gli obelischi di rubino nascondono segreti interessanti.

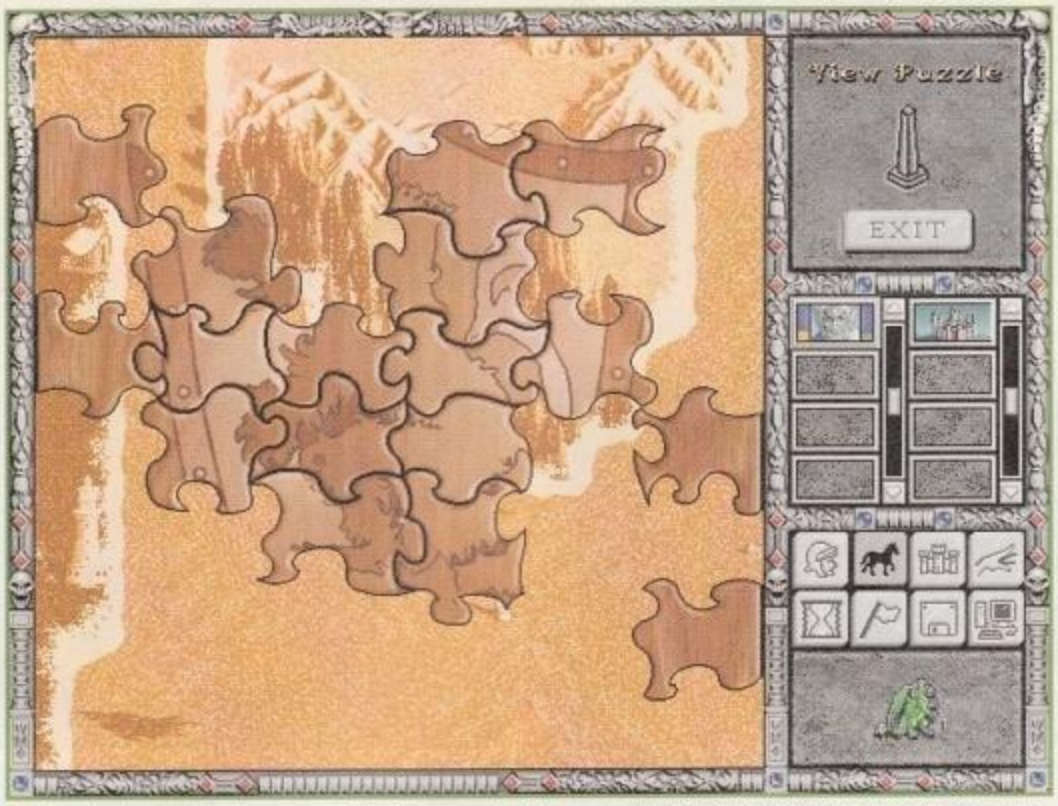
I possibili miglioramenti per la fortezza del Negromante. In basso vedete gli eroi assoldabili.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MASTER OF MAGIC

Un altro capolavoro della SimTex, la società responsabile di *Master of Orion*, ovvero: *Civilization* incontra *Magic: The Gathering*. Il giocatore, nei panni di un mago impegnato nella solita conquista del mondo, deve gestire al meglio città, eserciti di creature incantate e centinaia di incantesimi appartenenti ai cinque diversi colori della magia (Bianca, Blu, Verde, Nera e Rossa). Quest'ultima è direttamente "ispirata" al gioco di carte della Wizards of the Coast, e l'infinito numero di strategie permesso dalla combinazione dei vari colori ha garantito a questo titolo una longevità che ancora non si è spenta. Il lavoro sul seguito è appena iniziato.



Ogni volta che entrate in possesso di un frammento della mappa dell'Artifatto Definitivo, questa schermata rivelerà una parte del puzzle. L'Artifatto può essere ricercato dai vostri eroi.

INCANTESIMI

La magia di *HOMM II* è divisa in cinque livelli di potere, ma non esistono "classi" di incantesimi (al contrario di *Master of Magic*, dove la Magia Verde era legata alla natura, quella Nera alla negromanzia, ecc…) Gli incantesimi possono essere gettati dagli eroi in combattimento o, più raramente, durante l'esplorazione strategica, e richiedono la spesa di Punti Potere. All'inizio solo un numero limitatissimo di incantesimi è conosciuto dai vari personaggi, ma nuove magie possono essere apprese esplorando il mondo.

mi conosciuti e, elemento strategico fondamentale del gioco, le creature che egli può reclutare sotto le proprie bandiere. Per esempio, il Negromante comanda eserciti composti soprattutto da scheletri, zombie, draghi di ossa e altre creature immorte, mentre l'Incantatrice recluta creature incantate delle foreste come folletti, elfi e druidi. Ogni creatura ha, a sua volta, capacità particolari che determinano il suo comportamento sul campo di battaglia.

All'inizio di ogni partita ogni giocatore ha a disposizione una fortezza, un piccolo esercito guidato da un eroe e una modesta riserva di risorse naturali (oro, legno, zolfo, ferro, gemme ecc…) Queste ultime sono indispensabili per costruire e migliorare le strutture che permettono alle fortezze di espandersi, e non dureranno a lungo. La prima cosa da fare, quindi, è inviare le proprie armate in esplorazione, e tuffarsi nella ricchezza e nei misteri del mondo di gioco.

Come in molti altri titoli di questo genere, solo le aree della mappa visitate dalle nostre unità sono visibili. L'esplorazione rivela luoghi interessanti, come i centri di produzione di risorse (mulini, miniere, giacimenti di gemme…) che, una volta conquistati garantiscono un flusso costante dei preziosi materiali. Piccoli giacimenti di materie prime (e perfino forzieri pieni di monete d'oro), inoltre, sono sparsi qua e là per il paesaggio, a disposizione del primo che arriva a prenderseli. Infine, un elemento avventuroso è fornito al gioco dalla presenza nel paesaggio di "luoghi notevoli": fontane incantate, obelischi di cristallo, statue magiche, cerchi di pietre, strani padiglioni multicolori e altri tradizionali siti della fantasy classica. Visitando questi luoghi si attivano eventi di vario tipo che vanno dall'incontro con un saggio eremita che insegna al comandante dell'esercito una nuova abilità alla scoperta di una fonte magica, capace di reintegrare istantaneamente i punti magici spesi in battaglia dall'eroe stesso.

Prima o poi, inevitabilmente, capiterà a due eserciti di scontrarsi. Le battaglie, come in *Master of Magic*, vengono gestite in una schermata a parte. Le unità dei due eserciti muovono e combattono su un campo di battaglia semplificato (meno complesso rispetto a quello di *Master of Magic*). La presenza di un comandante aiuta le proprie truppe migliorando le loro capacità di combattimento (morale, capacità di infliggere danni e così via, in base alle caratteristiche del personaggio). Alcuni comandanti, inoltre possiedono la fondamentale dote di gettare **incantesimi** sul campo di battaglia.

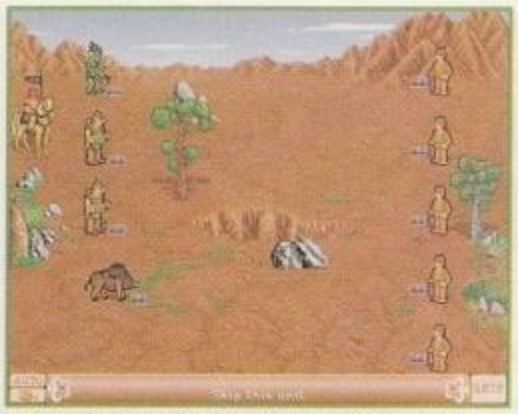
Gli eserciti vengono reclutati soprattutto nelle fortezze. Ogni fortezza può essere ampliata costruendovi intorno strutture addizionali come taverne, gilde dei ladri o boschi sacri. Mentre alcune di queste strutture migliorano la capacità produttiva della fortezza stessa, esse per buona parte servono come "centri di reclutamento", producendo un certo numero di unità di un dato tipo una volta alla settimana (per esempio, la Cattedrale recluta due Paladini per settimana, mentre nello stesso periodo di tempo la Caverna produce otto Centauri). Le strutture disponibili variano secondo la classe del giocatore che controlla il castello, e alcune richiedono la presenza di altre prima di poter essere acquistate. Il giocatore ha inoltre l'opportunità di reclutare alcune delle numerose bande di mostri che infestano i territori di gioco, e la probabilità che ciò avvenga è data dalla fama dei suoi eroi, dalle dimensioni dei loro eserciti e da altri fattori più o meno favorevoli, come la presenza di particolari oggetti magici. L'intelligenza artificiale degli avversari computerizzati è generalmente molto buona, anche se ogni tanto il computer prende decisioni incomprensibili (magari girando a vuoto per un turno o due prima di raccogliere le risorse disponibili intorno ai suoi castelli). Una delle caratteristiche più importanti del gioco, però, è l'opportunità di giocare contro altri giocatori umani, sia con collegamento diretto che in rete o via

La sconfitta in battaglia di un personaggio conduce alla sua eliminazione dal gioco.

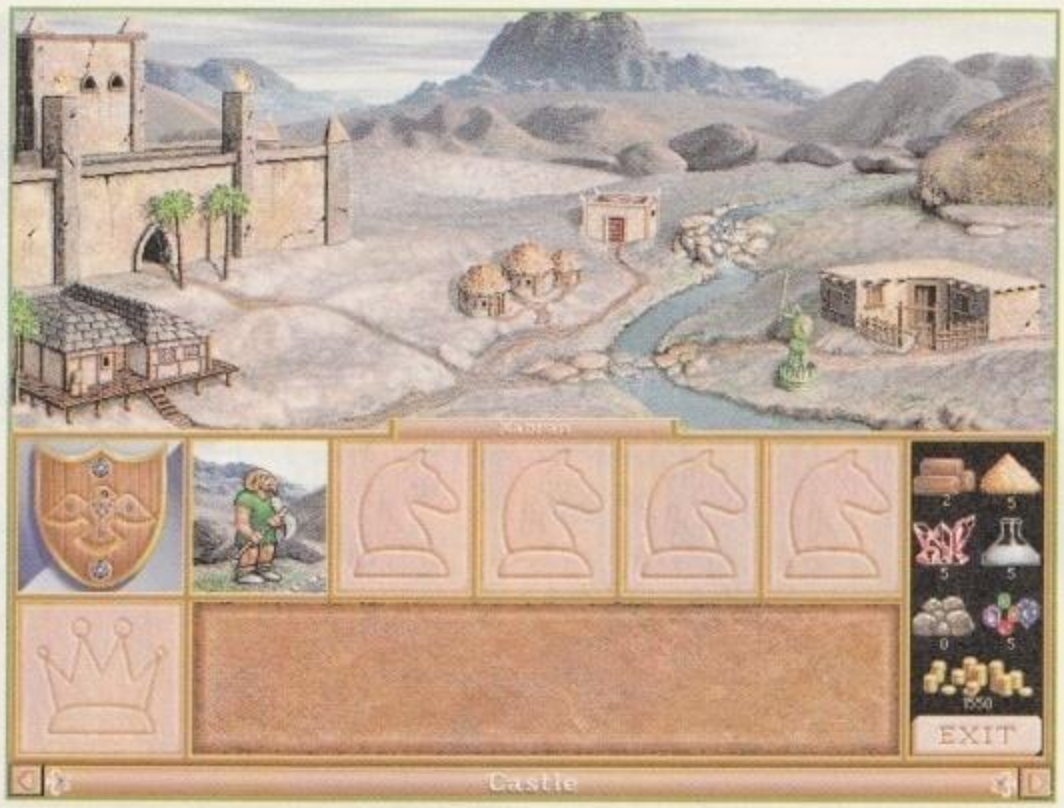
La scoperta di un idolo di pietra conferisce al personaggio un nuovo potere.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Il campo di battaglia è semplificato rispetto a *Master of Magic*, ma le animazioni sono ben fatte.



Miglioramenti come statue e taverne aumentano la produttività delle fortezze o l'umore dei loro abitanti, pur non producendo eserciti o materie prime.

Internet. E il programma supporta fino a sei giocatori contemporaneamente.

HOMM II è un programma con ben pochi difetti, considerando che amplia e migliora un titolo già estremamente riuscito. Sebbene appaia relativamente semplice, esso nasconde in realtà un notevole spessore, con la necessità di sperimentare strategie differenti in ogni partita, in base alla classe scelta, agli obiettivi dello scenario e alla natura stessa del territorio.

Nel programma, inoltre, è stato ridotto al minimo uno dei compiti tradizionalmente più gravosi in questo genere di giochi: quello di tenere i conti della gestione delle risorse. In questo modo, il giocatore è libero di concentrarsi sugli aspetti più divertenti del gioco, come la strategia generale, l'esplorazione e la produzione delle unità militari. Con una ventina di scenari già pronti, una campagna affrontabile sia nei panni del buono sia in quelli del cattivo, una grafica accattivante e una delle migliori colonne sonore mai ascolta te dopo quella di *Fantasy General*, *HOMM II* è un gioco adatto a principianti e esperti, e uno dei candidati a miglior gioco di strategia dell'anno.

Vincenzo Beretta

Le fortezze variano secondo la classe dei personaggi, e possono essere ampliate con strutture peculiari a ogni classe.

SISTEMA
PC CD-ROM
GENERE
STRATEGIA
SOFTWARE HOUSE
NEW WORLD COMPUTING
SVILUPPATORE
INTERNO
DISTRIBUTORE
LEADER
TELEFONO
0332/874111
PREZZO
L. 89.900

SISTEMA MINIMO
HOMMII gira sia sotto DOS sia sotto Windows95 (con DirectX 3). Richiede una scheda grafica SVGA, un mouse Microsoft compatibile, un processore 486/66MHz o superiore, 8MB di RAM, 55MB liberi su hard disk e un CD-ROM almeno a velocità doppia. La modalità multiplayer supporta il collegamento diretto, via modem (almeno 9600bps), IPX e TCP/IP.

SISTEMA CONSIGLIATO
Avere un processore almeno 486DX100 aiuta a velocizzare il gioco abbreviando i turni degli avversari, mentre 16MB di memoria riducono la necessità di "swapping" su hard disk.

ZETA VERDETTO

La scarsa notorietà della serie di M&M nel nostro paese non inganni: HOMM II è uno dei migliori titoli di strategia disponibili in assoluto sul mercato, allo stesso livello di Master of Orion 2. È adatto ai principianti, senza per questo deludere i più esperti.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NBA LIVE 97

Un backslam a due mani. Dal menu delle opzioni è possibile stabilire se giocate spettacolari come questa attivino automaticamente un replay al rallentatore, per la gioia del giocatore.

Se fate parte di quella ristretta cerchia di appassionati che ha trascorso notti insonni per assistere alle finali dei playoff americani fra Seattle e Chicago, preparatevi a rivivere quei momenti da protagonisti perché è arrivato il nuovo simulatore cestistico della Electronic Arts.

Dopo aver trascorso buona parte degli ultimi due mesi videoludici in simbiosi con *NHL 97*, è stata con una certa trepidazione che ci siamo preparati a esaminare l'ultimo nato della EA Sports: il seguito di quell'*NBA 96* che, a suo tempo, avevamo probabilmente sopravvalutato (con il senno di poi avrebbe meritato un 7, lo ammettiamo). Le premesse per un cambiamento deciso di rotta c'erano tutte: finalmente i giocatori non sarebbero più stati rappresentati con semplici sprite bidimensionali ma, come nei giochi dedicati a calcio e hockey, tramite poligoni ricoperti di texture mapping e ombreggiati ad arte; i programmatori, inoltre, avevano promesso notevoli miglioramenti alla giocabilità, compromessa nel titolo precedente dalla scarsa visibilità della palla.

Diciamo subito, ma lo avrete certo intuito dando un'occhiata al voto in basso a destra, che le migliorie ci sono state e possono essere apprezzate fin dai primi minuti di gioco. Il controllo dei giocatori è migliorato: utilizzare il piede perno per fintare è stato reso molto più agevole, così come l'eventuale tentativo di rubare palla (è ora sufficiente posizionarsi di fronte al portatore, il computer penserà al resto, ovviamente basandosi sulle **caratteristiche** individuali di ciascun giocatore), è stata inserita una certa inerzia nel movimento dei cestisti che, se all'inizio può disorientare leggermente, dopo un paio d'ore di pratica conferisce maggiore realismo alla simulazione. Sono stati introdotti nuovi schemi difensivi e d'attacco ed è possibile visionare ciascuno di essi tramite una lavagnetta in perfetto **stile NBA**.

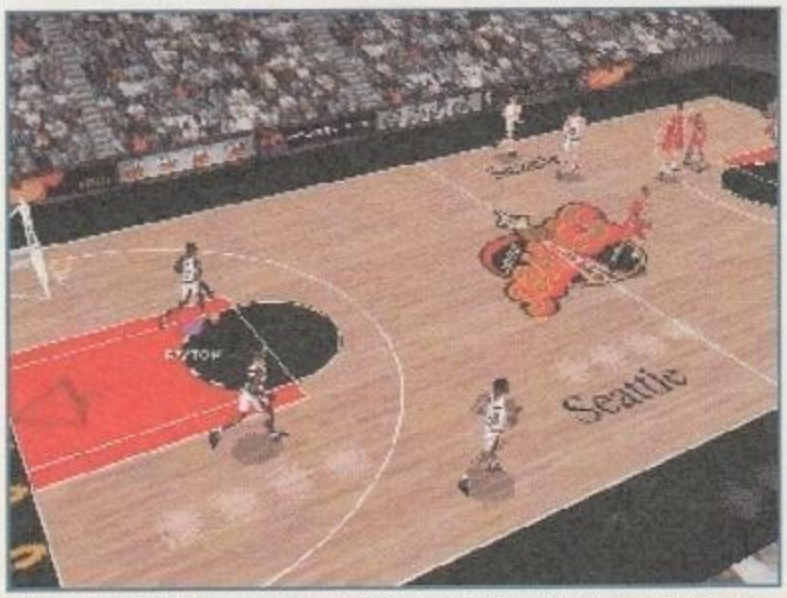
Come ormai prassi in tutti i titoli sportivi firmati Electronic Arts, anche in *NBA Live 97* sono presenti una pletora di opzioni che consentono a qualsiasi giocatore di personalizzare il programma secondo i suoi gusti. Uno dei settaggi principali riguarda l'impostazione del tiro, che può essere lasciata interamente al giocatore oppure ricevere un aiuto da parte del computer sulla base del tiratore prescelto. Come è facile intuire, la prima opzione dà vita a partite in cui l'utente può fare la differenza

CARATTERISTICHE

Ciascun giocatore (sono presenti tutti quelli della NBA, tranne alcuni, come Michael Jordan, che hanno firmato contratti in esclusiva con altre case di software) è valutato in base a sedici caratteristiche differenti, come schiacciate, tiri da tre, rimbalzi in attacco, rimbalzi in difesa, stoppate, assist e così via. Tutto questo rimanendo assolutamente fedeli ai valori espressi in campo durante la stagione passata.

STILE NBA

Tutto il gioco è caratterizzato da un look grafico molto particolare, che ricorda i graffiti e i murales che si possono trovare nei ghetti neri delle grandi metropoli americane dove, d'altronde, staranno già crescendo i futuri talenti della NBA. Coreografico ed efficace allo stesso tempo.



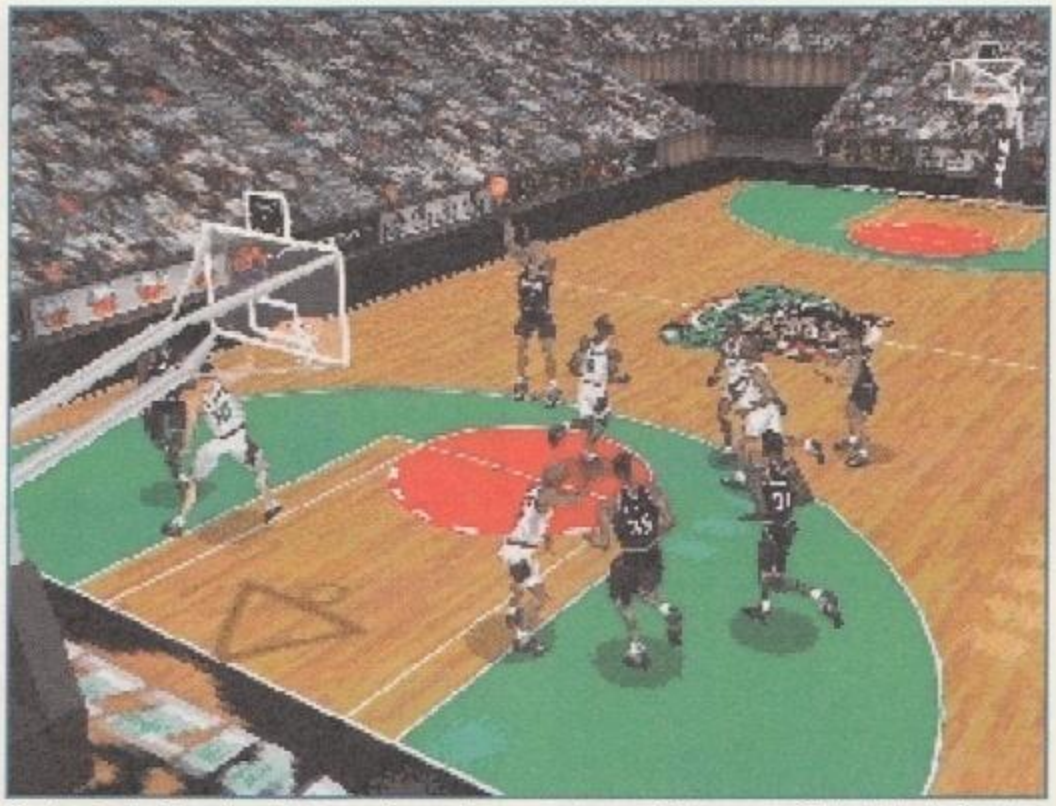
I riflessi delle luci sul parquet sono molto coreografici, peccato non siano stati estesi anche ai giocatori, forse sarebbe stato chiedere troppo.

Ammiriamo, in un replay, le evoluzioni acrobatiche del nostro atleta. Notate come il volto rispecchi, più o meno, i tratti somatici reali.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Qui sotto potete ammirare un gruppo di cheer leaders, di cui è possibile richiedere un'esibizione al termine del secondo quarto.



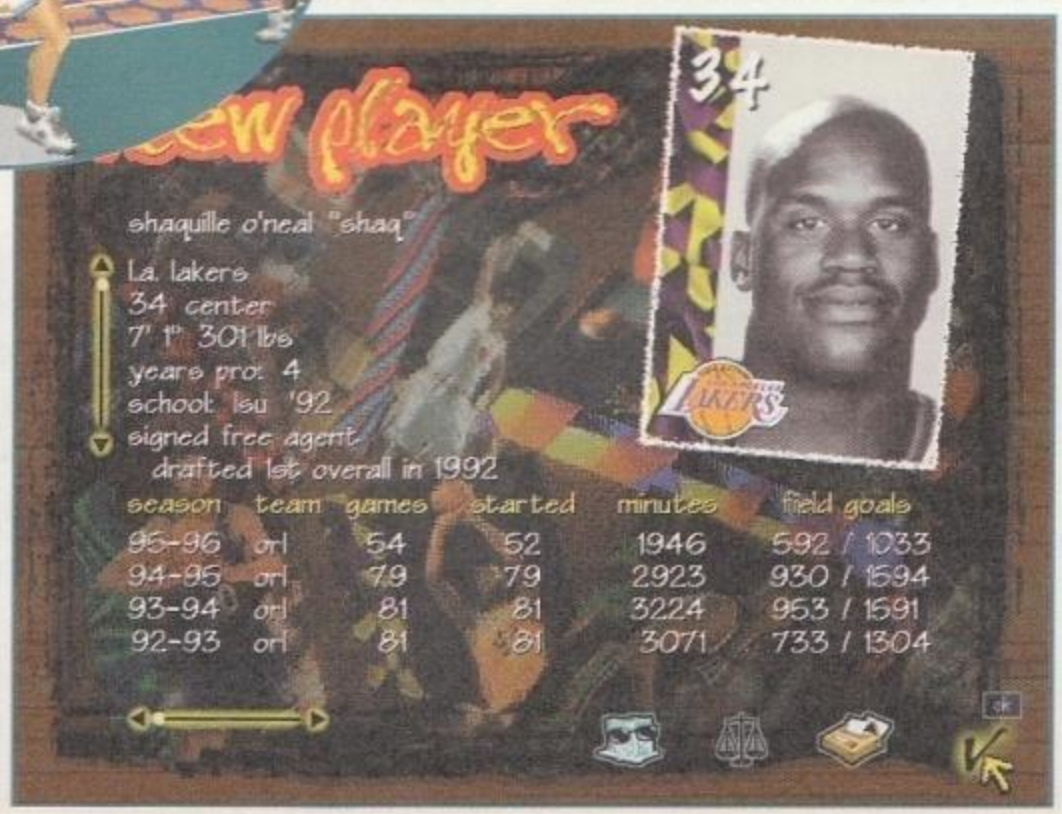
Questa visuale si dimostra piuttosto pratica per giocare, anche se continuiamo a preferirle la Sky, che fornisce una visione di gioco più ampia. Considerate, comunque, che è possibile settare il livello di zoom a piacere.

con una sua maggiore o minore abilità al tiro, mentre la seconda produce, abitualmente, risultati più vicini alle statistiche reali (vera e propria mania per gli appassionati americani ma anche nostrani, ormai). Il tutto non si ferma qua, si possono decidere quali falli verranno fischiati, con quanti falli si verrà espulsi, la severità degli arbitri, piuttosto che l'applicazione o meno di tutta una serie di regole che possono contribuire a rendere il gioco più realistico (24 secondi, fallo di campo, ecc.) ma che potrebbero infastidire il neofita.

Dal punto di vista squisitamente tecnico, i progressi fatti sono evidenti, anche se questo *NBA Live 97* sfigura nel confronto diretto con *NHL*, i cui programmatori sono probabilmente un anno avanti rispetto a tutti i loro colleghi della EA Sports. I giocatori sono realizzati secondo alcune tipologie di base (bianco, nero, biondo, moro, ecc. diversi tipi di tratti somatici e… non manca la chioma variopinta di **Dennis Rodman**) ma, per esempio, non vantano le vere facce degli atleti NBA come invece accade in *NHL*. La resa globale del motore grafico è poi decisamente inferiore: sulla macchina utilizzata per questa prova (un Pentium 200 con 512 KB di cache, 32 MB di RAM e scheda video Matrox Millenium con BIOS e driver aggiornati) la fluidità sotto Windows 95 ha lasciato alquanto a desiderare (mentre per *NHL* tutto filava liscio come l'olio) ed è solo grazie ai risultati decisamente più convincenti ottenuti sotto DOS che *NBA* è riuscito a conservare il voto che abbiamo deciso di assegnargli e non è sceso di un punto, anche se rimane innegabile che sia necessario un signor computer per poterlo apprezzare a pieno. Anche il commento digitalizzato in inglese è un gradino sotto quello dei colleghi dell'hockey ma, in generale, sono diversi gli aspetti che hanno fatto mancare il bollino del consiglio redazionale a *NBA*.

Si tratta del miglior gioco di basket per PC, questo è innegabile, ma secondo la nostra modesta opinione rimane un gradino sotto *Total NBA* per PlayStation, in cui la giocabilità più immediata si sposa a una profondità di gioco comunque non trascurabile. Nella proposta EA è teoricamente possibile realizzare azioni altamente spettacolari, resta il fatto che in *Total NBA* questo riesca meglio e con più soddisfazione per il giocatore. Queste rimangono, comunque, critiche mosse per informarvi correttamente rispetto a cosa ci si possa aspettare dal gioco: una buona simulazione, per computer molto potenti, cui un pizzico di immediatezza in più non avrebbe guastato. Se volete divertirvi con Shaq e i Lakers sul vostro Pentium, però, è l'unica opzione che valga la pena considerare.

Andrea Minini Saldini
(gorman@ilmioweb.it)



Shaquille O'Neal, uno dei personaggi di maggiore spicco nella lega professionistica americana. Da questa stagione è in forze ai Los Angeles Lakers, che tentano il rilancio al vertice con questo superbo atleta.

DENNIS RODMAN

"Il verme" è il giocatore più estroso della NBA. Con capelli tinti dei colori più improbabili e un'abilità sui rimbalzi che ha del miracoloso, è uno dei punti di forza dei Chicago Bulls. Peccato abbia un caratteraccio, pensate che recentemente è stato squalificato per undici partite perché aveva preso a calci un fotografo durante un incontro!

SISTEMA
Win95/DOS CD-ROM
GENERE
Sportivo
SOFTWARE HOUSE
Electronic Arts
SVILUPPATORE
Interno
DISTRIBUTORE
CTO
TELEFONO
051/753133
PREZZO
N.D.

SISTEMA MINIMO
Un Pentium a 75 MHz, 30 MB di spazio su HD (40 per Win95), 16 MB di RAM e un CD-ROM 2X. Con questa configurazione sarà possibile giocare solo in VGA.

SISTEMA CONSIGLIATO
Un Pentium 133 o superiore, con 80 MB di spazio su HD (90 per Win 95) e un CD-ROM 4X. L'alta risoluzione diviene giocabile, preferibilmente sotto DOS. Supportate schede grafiche Direct Draw e schede sonore Direct Sound. Sotto DOS è necessario un driver VESA, mentre le schede sonore riconosciute sono tutte le SoundBlaster dalla 2.0 in su, la Gravis Ultrasound, la Ensoniq Soundscape e il Microsoft WSS. Raccomandiamo l'utilizzo di un buon joypad.

ZETA VERDETTO

Un titolo dall'ottimo livello qualitativo, sia graficamente sia dal punto di vista del realismo. Peccato che i requisiti hardware un po' troppo elevati impediranno ai più di goderselo come si deve. La giocabilità non raggiunge NHL 97.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PHANTASMAGORIA 2

STORIA

La trama di *Phantasmagoria 2* è all'inizio onestamente interessante, con sequenze notevoli e ben realizzate (la scena dello "schiaffo" in particolare secondo noi è la migliore), peccato che quando la trama inizia a convergere verso l'inevitabile finale i vari indizi si combinino in quella che probabilmente è la peggior soluzione creativa che si sia mai vista. Forse gli sceneggiatori sono rimasti a corto di idee, ma questo non giustifica anche il consistente calo qualitativo di scenografie ed effetti speciali nelle sequenze dell'ultimo CD. Non vi sveliamo il finale, ma vi diciamo con tutto il cuore che non solo non è niente di speciale, sicuramente deluderà chiunque tra di voi che si aspetti qualcosa di serio da sceneggiatori pagati per quanto scrivono...

Un momento di particolare amore verso il prossimo da parte di Curtis. L'uomo in prima fila è un antipatico come pochi, ma farà una brutta fine...

Questa sorridente ragazza è la fidanzata di Curtis, l'unica che, nonostante le avversità, alla fine gli resterà fedele.

La parte forse più riuscita del gioco: i computer dell'ufficio con un sistema di posta elettronica niente male e dei file importanti ai quali dovrete accedere.

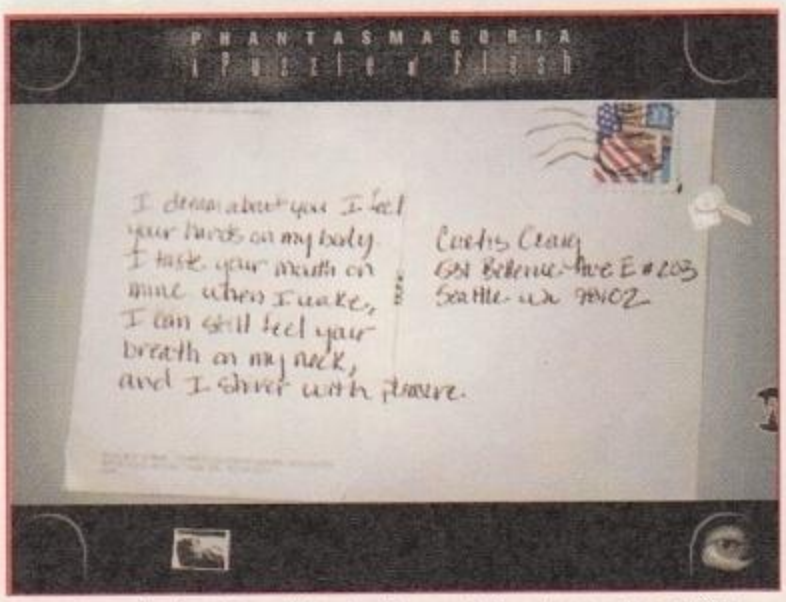
Che lo stiate attendendo o meno, ecco finalmente (?) il successore di uno dei più controversi titoli di un anno fa. La Sierra ci riprova con il secondo titolo della serie Phantasmagoria, *promettendo orrori di ogni genere e, si spera, un buon gioco.*

Il primo *Phantasmagoria* aveva colpito per le sue dimensioni, per la bellezza dei suoi filmati e per la completa banalità dell'infrastruttura propriamente ludica a favore della sua storia, narrata a mo' di film più o meno interattivo. Riesce il secondo episodio a colmare le lacune del primo portando il genere dei Movie Game verso nuovi positivi orizzonti? La risposta è, purtroppo, negativa.

Tecnologicamente il gioco non sfigura: oltre a essere contenuto in cinque CD-ROM mette a disposizione una serie di opzioni assolutamente accessorie ma carine quali ad esempio la gestione dei più diffusi CD-changer e la possibilità, se si gioca in Windows95 con i giusti programmi installati, di upgradare il gioco alla versione più recente direttamente da Internet in automatico.

Phantasmagoria 2 ricalca come prevedibile i passi del primo episodio, essendo di fatto una avventura costruita su un film, un Thriller con elementi splatter nel caso specifico; vista la complementarità delle due sezioni componenti il gioco, abbiamo deciso di analizzarle separatamente: da una parte il film e dall'altra l'avventura.

Dal punto di vista filmico il titolo si presenta molto bene, le animazioni sono interamente digitalizzate in hi-color e visualizzate con l'ormai consueta tecnica dell'interlacciamento; video e audio sono entrambi a livelli molto elevati, decisamente da produzione TV, includendo in questo anche alcune simpatiche *goofs* facilmente osservabili da un giocatore attento, come bicchieri pieni dopo essere stati utilizzati e altre leggerezze del genere. La versione provata era recitata interamente in inglese con una cura tutto sommato apprezzabile, peccato che l'assenza dei sottotitoli renda il film godibile appieno solo da chi abbia una conoscenza più che discreta della lingua di Albione (non dubitiamo che sia in arrivo una versione nazionalizzata, quindi se siete anglofobi eventualmente attendete quest'ultima). Avendo un intero film a disposizione e una **storia** particolarmente carica di tensione da narrare, alla Sierra non hanno lesinato quanto a scene d'impatto e sequenze intriganti, ai protagonisti capiterà di tutto, dalle sequenze amoreggianti dei più fortunati alle terribili morti (riprese spesso con cura per i particolari più gore e splatter) dei personag-

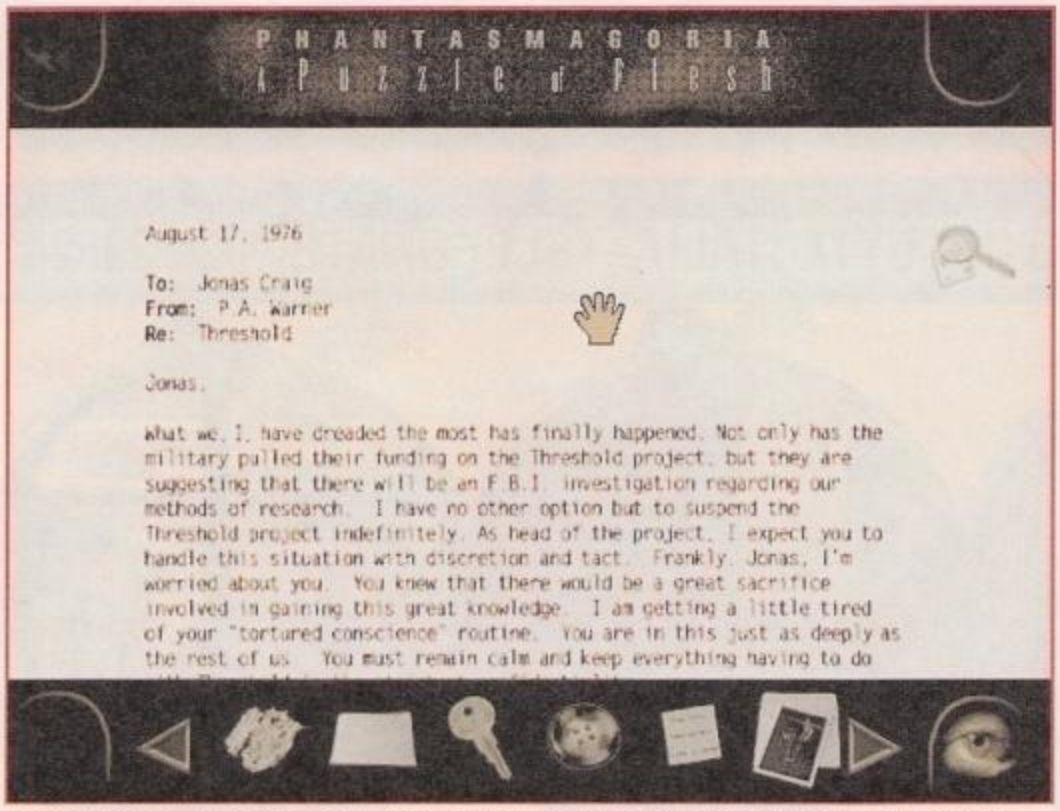


Con un'apposita icona è possibile visualizzare a tutto schermo gli oggetti in ...ta cartolina.

Trevor, amico e collega del protagonista. Sicuramente il personaggio più simpatico dell'intero gioco.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Documenti come questo vi permetteranno di scoprire la verità dietro ai misteri che Curtis si trova a dover affrontare.

Come si può notare dall'ombra sul muro, le scene "piccanti" in Phantasmagoria non mancano di certo. Un motivo per giocarci?

Cosa c'è di meglio che risolvere un insulso giochino geometrico in una dimensione parallela? Non doverci giocare è meglio, ad esempio.

gi destinati a non vedere la fine delle vicende; da segnalare è la possibilità di rivedere qualsiasi filmato del gioco qualora lo si desideri, utile per riascoltare frasi magari importanti o semplicemente per rivivere alcune sequenze apprezzate in modo particolare.

L'avventura che sta alla base di *Phantasmagoria 2* non è, purtroppo, niente di speciale. Anzi, a dire il vero è meno ancora: banale e scontata, di una linearità disarmante e basata (vuoi per risparmiare sui filmati, vuoi per esigenze effettive di trama) su un ristrettissimo numero di ambientazioni, nelle quali i protagonisti si aggireranno per i cinque giorni in cui la storia si svolge. Tutto è controllato tramite un'essenziale interfaccia che permette di compiere ogni azione semplicemente cliccando su qualcosa quando il cursore cambia colore, la maggior parte degli enigmi semplicemente non esiste (cliccare su un personaggio per farlo parlare o mostrargli un oggetto allo stesso scopo non lo considerate un enigma, vero?) oppure è basata su password da scoprire o giochini geometrici che possono star bene, se realizzati immensamente meglio, solo in un titolo Trilobyte.

L'avventura, in parole povere, non c'è, la sensazione che si prova giocando è quasi di inutilità, visto che gran parte del gioco procede autonomamente, chiedendoci solo di aiutarlo a procedere picchiettando sul mouse; certo, alla fine si può scegliere tra due finali diversi, però la scelta avviene con l'ultima mossa del gioco ed entrambi i finali sono scontati e banalotti.

Ascoltando la bella sigla finale mentre scorrono i titoli di coda è inevitabile chiedersi dove fosse il gioco, dove il film, dove invece quanto pensavamo di aver acquistato dando fiducia alla Sierra per la seconda volta.

La risposta, probabilmente, stava nel sesto CD, peccato ce ne fossero soltanto cinque.

Roberto Camisana
(camisana@pointest.com)

"...AI MIEI TEMPI GLI ENIGMI ERANO LOGICI!"

Gli enigmi più impegnativi di *Phantasmagoria 2* sono sicuramente alcune password che dovrete indovinare per accedere a files nei computer della Wyntech. Se molte di queste sono deducibili in modo logico, una delle prime risulta particolarmente ardua, più per la sua scarsa logicità che per altro. Abbiamo inserito questa singola password nelle gabole di questo mese per permettervi di superare l'ostacolo qualora non ci riusciste.

Che ci crediate o no, questa è una delle sequenze "buone" del gioco, Therese sta divertendosi un mondo, Curtis un po' meno ma non si può avere tutto dalla vita...

SISTEMA
Win95 CD-ROM/DOS
GENERE
Film interattivo
SOFTWARE HOUSE
Sierra
SVILUPPATORE
Interno
DISTRIBUTORE
Leader
TELEFONO
0332/874111
PREZZO
L. 99.900

SISTEMA MINIMO
Un Pentium 75 con 12 MB di RAM, una scheda SVGA e un lettore CD-ROM 4x. Musiche ed effetti sono digitalizzati, rendendo inutili eventuali schede MIDI dedicate, decisione che non ci soddisfa molto.

SISTEMA CONSIGLIATO
Il gioco non pretende molto oltre la configurazione minima, l'unica cosa utile è la RAM: da 16 MB in su eventuali problemi scompaiono del tutto. Phantasmagoria 2 può essere giocato sotto Win95, DOS liscio e secondo il manuale anche con un Mac, modalità da noi non testata.

ZETA VERDETTO

Un film con molte pause, niente di più, niente di meno. Una discreta storia rovinata da un finale scarso, condita da una manciata di enigmi tutti uguali tra di loro. Una maggior cura nella trama avrebbe giovato, essendo il film la parte più importante.

4

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO ®

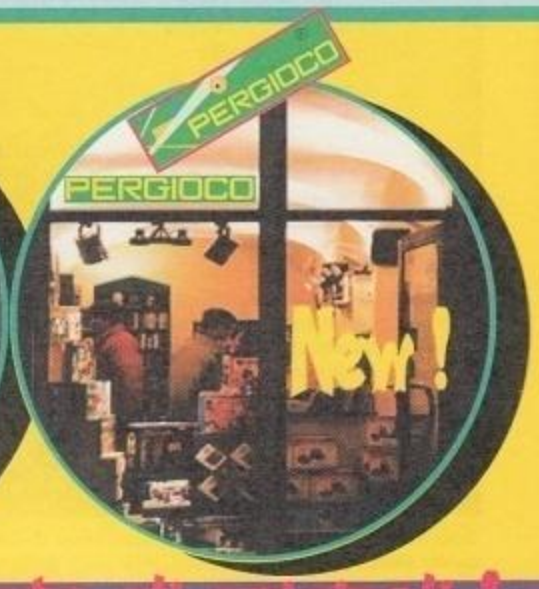
VENDITA TELEFONICA CON CONSEGNE IN TUTTA ITALIA TELEFONATE 02 / 29524256

negozi

MILANO
via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio
angolo via Dante

MILANO
via ALDROVANDI
MM1 Lima
angolo via Plinio

BRESCIA
via TRIESTE 4/A
angolo via X Giornate



PC CD ROM

PERGIOCO

Da sempre esclusivamente gli originali !

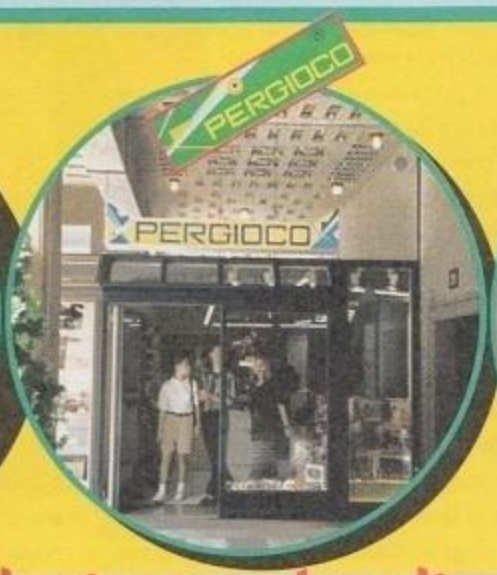
1942 THE PACIFIC AIR WAR	29.900
1944: ACROSS THE RHINE	29.900
3 SKULLS OF THE TOLTECS Ita	89.900
3D TABLE SPORTS	49.900
3D ULTRA PINBALL Creep Night	69.900
A-10 CUBA! Win'95 Ita	89.900
A-TRAIN & CONSTRUCTION SET	24.900
ABSOLUTE PINBALL Ita	69.900
ABSOLUTE SOLITAIRE	49.900
ABUSE Ita	89.900
ACE VENTURA PET DETECTIVE	74.900
AD&D CORE RULES	69.900
AD&D EYE OF BEHOLDER 1,2,3	49.900
AD&D MASTERPIECE COLLECTION	49.900
ADMIRAL SEA BATTLES Win'95	99.900
AFTERLIFE Ita	69.900
AGE OF RIFLES	89.900
AGE OF SAIL	89.900
AGILE WARRIOR F-IIIX Win'95	89.900
AH-64D LONGBOW + KOREA Ita	119.900
AH-64D LONGBOW Korea	59.900
AIR BUCKS 1,2	29.900
AIR POWER Italiano	39.900
AIRBUS FAMILY COLLECTION	69.900
AIRLINE SIMULATOR Ita	99.900
ALBION	79.900
ALIEN INCIDENT	49.900
ALIEN TRILOGY Ita	79.900
ALIENS Italiano	49.900
ALONE IN THE DARK TRILOGIA Ita	79.900
AMBUSH AT SORINOR	19.900
AMERICAN CIVIL WAR	89.900
AMOK Ita	94.900
ANGEL DEVOID	49.900
ARCHIMEDEAN DYNASTY	89.900
AREA 51 Americano Win'95	99.900
ASCENDANCY Italiano	59.900
ASSASSIN 2015 Win'95	89.900
ASSAULT RIGS Italiano	49.900
ATF + NATO FIGHTERS Ita	119.900
ATF Nato Fighters Data Disk	49.900
ATMOSFEAR Italiano	69.000
AWARD WINNERS GOLD EDITION	19.900
AZRAEL'S TEAR	69.900
BACK TO BAGHDAD Italiano	129.900
BACKPACKER	59.900
BARBIE CREA LA MODA	89.000
BARBIE CREA LA MODA RICAMBIO	20.000
BATTLECRUISER 3000AD	89.900
BATTLEGROUND: ANTIETAM	89.900
BATTLEGROUND: ARDENNES Ita	89.900
BATTLEGROUND: GETTYSBURG	84.900
BATTLEGROUND: SHILOH	59.900
BATTLEGROUND: WATERLOO Ing	84.900
BEDLAM Ita	59.900
BERMUDA SYNDROME Man.Italiano	89.900
BETRAYAL AT KRONDOR	29.900
BIG HURT BASEBALL Ita	59.900
BIG RED RACING	19.900
BIOFORGE Ita	49.900
BLACK KNIGHT Marine Strike USA	49.900
BLAM! MACHINE HEAD Italiano	79.900
BLINDNESS Ita	99.000
BLOCK AND TACKLE	10.000
BLOOD & MAGIC AD&D	79.900
BLOODSTONE	10.000
BLUE ICE Ing Fra Deu	74.900
BLUE ICE Italiano	79.900
BOARD & STRATEGY GAMES	19.900
BOEING FAMILY COLLECTION	69.900
BRAIN DEAD 13 Italiano Parlato	99.900
BRIDGE CHAMPION W/ OMAR SHARIF	79.900
BRITISH ISLES Part 1 5.0	49.900
BROKEN SWORD Italiano	59.900
BROKEN SWORD Italiano parlato	99.900
BUBBLE BOBBLE	69.900
BUG! Italiano	69.900
BUSINESS JET	49.900
CAESAR II	59.900
CAMPAIGN CARTOGRAPHER *floppy*	139.900
CAPITALISM	69.900
CAPTAIN QUAZAR	59.900
CAVEWARS	99.900
CESSNA CUSTOM KIT	59.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2	29.900
CHAMPIONSHIP MANAGER 2 96/97	59.900
CHAMP.MANAGER 2 96/97 UPDATE	39.900
CHESSMASTER 5000 Win'95	79.900
CHESSMASTER OnLine Win'95	39.900
CHRONICLES OF THE SWORD Ita	109.900
CIV NET	69.900
CIVILIZATION	29.900
CIVILIZATION II Evolution	49.900
CIVILIZATION II Ital.+ Scenar.	89.900
CIVILIZATION II Scenarios	39.900
CLOSE COMBAT Win'95 Italiano	94.900
CLUEDO	99.900
COLD SHADOW Maui Mallard	79.900
COLLEGE SLAM	79.900
COLONIZATION	24.900
COMIX ZONE	39.900
COMM.& CONQ./WARCRAFT2 TOOLK.3	29.900
COMMAND & CONQUER Comm.Ing	79.900
COMMAND & CONQUER Italiano	119.900
COMMAND & C Command Companion	59.900
Operations	39.900
COMPLOTTO a Corte del Re Sole	124.900
CONQUEST OF THE NEW WORLD Ing	49.900
CREATURES Inglese Win'95	69.900
CREATURES Italiano Win'95	79.900
CRUSADER NO REGRET Italiano	89.900
CRUSADERS DARK SAVANT+ GIOCO	24.900
CYBER GLADIATORS Win'95 Ita	99.900
CYBERDOME Win'95	49.900
CYBERIA	49.900
CYBERIA 2 Resurrection Ingl.	79.900
CYBERJUDAS	74.900
CYBERMAGE Italiano	39.900
CYBERSPEED	39.900
CYBERSTORM Win'95	89.900
DAGGER'S RAGE	29.900
DAGGERFALL	89.900
DARK FORCES Ita	49.900
DARK SUN Crimson Sands OnLINE	39.900
DARK SUN Wake of the Ravager	24.900
DARKER	49.900
DAVIS CUP TENNIS Ita	69.900
DAY OF THE TENTACLE Ita	49.900
DAYTONA USA Win'95	89.900
DEADLINE Inglese Francese	89.900
DEADLINE Italiano	109.900
DEADLOCK Italiano	99.900
DEADLY TIDE Win'95 Ing	84.900
DEATH RALLY Ita	59.900
DEATHDROME Win'95	99.900
DEATHKEEP	59.900
DEATHKEEP Win'95	69.900
DECATHLON Ita	49.900
DEFCON 5 Ita	49.900
DEFINITIVE WARGAME II	79.900
DESCENT	29.900
DESCENT Levels of the World	29.900
DESTINY Win'95	89.900
DESTRUCTION DERBY II Ita	89.900
DETRITUS	29.900
DEUS	99.900
DEVO SMART PATROL	79.900
DISCWORLD Ita	19.900
DOOM Death Match	49.900
DOOM Level Master II	49.900
DOWN IN THE DUMPS Man.Ital.	99.900
DRAGON LORE II	89.900
DRAGON'S LAIR + 9 PAK (5 FL)	49.900
DRAGON'S LAIR CD-ROM	29.900
DRAGON'S LAIR II Time Warp W95	79.900
DUKE NUKEM 3D Inglese	69.900
DUKE NUKEM 3D Italiano	69.900
DUKE NUKEM 3D Plutonium Pak Ita	39.900
DUKE NUKEM Beyond the Meltdown	49.900
DUKE NUKEM Duke!Zone	39.900
DUKE NUKEM Nuke It 1000	39.900
DUNGEON MASTER II	29.900
EARTHSIEGE 2	74.900
EARTHWORM JIM 1 & 2	69.900
ECCO THE DOLPHIN	69.900
ECSTATICA Ita	19.900
EF2000 EVOLUTION	89.900
EF2000 SUPER Win'95 Inglese	109.900
EF2000 SUPER Win'95 Italiano	129.900
EF2000 Tactcom Ita	39.900
ENTOMORPH	39.900
ERASER TURNABOUT Italiano	79.900
EURO '96 Italiano	59.900
EUROPE 2	79.900
EXCITING EXPERIENCES OF LOVE	49.900
EXTREME CHESS X	89.900
EXTREME GAMES Italiano	79.900
EXTREME POWERPACK	89.900
F-15 STRIKE EAGLE III	39.900
F-22 LIGHTNING 2 Italiano	99.900
F1 MANAGER	79.900
FABLE Inglese	59.900
FABLE Italiano	69.900
FANTAMANAGER Ita	59.900
FAST ATTACK	69.900
FIELDS OF GLORY	29.900
FIFA 97 Ita	79.900
FIFA SOCCER 96 Ita	59.900
FIGHTER DUEL NETWORK	89.900
FINAL APPROACH	74.900
FINAL DOOM	69.900
FIRE FIGHT Win'95	84.900
FIRESTORM Thunderhawk 2	49.900
FIRO & KLAWD Ita	69.900
FISTFIGHT	29.900
FLIGHT ADVENTURES 1	94.900
FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN Ita	29.900
FLIGHT SCHOOL Ita	99.900
FLIGHT SHOP 5.1	109.900
FLIGHT SIMULATOR 6.0 + SCENARI Ita	149.900
FLIGHT SIMULATOR 6.0 Ing Win95	99.900
FLIGHT SIMULATOR 6.0 Ita Win95	109.900
FLIGHT SIMULATOR FSFX Upgrade	89.900
FLIGHT UNLIMITED Italiano	49.900
FLIGHT UNLIMITED Win'95	79.900
FLIGHTZONE Schiratti Command.	49.900
FOOTBALL Win'95 Ita	79.900
FRAGILE ALLEGIANCE Inglese	69.900
FRAGILE ALLEGIANCE Man.Ital.	89.900
FRANKENSTEIN	49.900
FRONTIER FIRST ENCOUNTERS Ita	49.900
FULL THROTTLE Inglese	39.900
FULL THROTTLE Italiano Parlato	99.900
FULL TILT PINBALL 2	59.900
FX FIGHTER TURBO Americano	79.900
GEARHEADS Ita	79.900
GENDER WARS	74.900
GENE WARS Ita	89.900
GOBLINS 3	19.900
GOOSEBUMPS HORRORLAND Win'95	99.900
GRAND PRIX	29.900
GRAND PRIX 2 Italiano	69.900
GRAND PRIX 2 Perfect GP	29.900
GRAND PRIX MANAGER 2 Inglese	79.900
GRAND PRIX MANAGER 2 Italiano	89.900
GRAND PRIX MANAGER Italiano	89.900
GREAT AIRLINES	69.900
GREAT NAVAL BATTLES Final Fury	74.900
GREAT NAVAL BATTLES TREASURES	39.900
HARDBALL 4	
HARDLINE Inglese	69.900
HARDLINE Italiano	99.900
HARPOON CLASSICS 97 Win'95	79.900
HARPOON II ADMIRAL'S EDITION	79.900
HARRIER SVGA	29.900
HARVESTER	79.900
HELLBENDER Win'95	79.900
HERETIC Shadow of Serpent	89.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC	59.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 1&2	99.900
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	89.900
HEXEN (Heretic II) Ita	89.900
HEXEN: DEATHKINGS DARK CITADEL	29.900
HI-OCTANE Italiano	49.900
HIND Inglese	64.900
HIND Italiano	79.900
HOYLE CLASSIC BOARD GAMES	39.900
HUNTER HUNTED Americano	99.900
HYPERBLADE Win'95	99.900
ICE & FIRE Ita	49.900
IL RE LEONE Bottega dei Giochi	116.000
IL SEGRETO DEI TEMPLARI	99.900
INCA II Wiracocha Ita	49.900
INDIANA JONES Kit Ita	49.900
INFOCOM MASTERPIECES	49.900
INTERACTIVE COLLECTION Vol.3	99.900
INTERNATIONAL MOTOCROSS Ita	89.900
INTERNATIONAL TENNIS OPEN Ita	49.900
IRON MAN X/O Ita	69.900
ISIS	49.900
ISLAND PERIL	34.900
JETFIGHTER III Ita	109.900
JIMMY WHITE'S SNOOKER Ita	19.900
JUDGE DREDD Ita	49.900
JUMPSTART THIRD GRADE	59.900
KICK OFF '96 Ingl. + CARD GAME	59.900
KILLING TIME Win'95	89.900
KING'S QUEST 6/QUEST GLORY 3 Ita	49.900
KING'S QUEST I-VI COLLECTOR'S	49.900
KING'S QUEST VII Inglese	24.900
KING'S QUEST VII Italiano	49.900
KINGDOM O' MAGIC	69.900
KOFUN The Sacred Mirror	89.900
KRAZY IVAN Americano Win'95	79.900
KYRANDIA 1,2,3 the Series	64.900
L'ENIGMA DI MASTER LU	99.900
LA SIGNORA CALIBRO 32	99.900
LA TAVOLA IMBANDITA	39.000
LANDS OF LORE Ita	49.900
LARRY 7 Love for Sail	99.900
LARRY COLLECTOR'S 1,2,3,5,6	49.900
LAS VEGAS 5.0	39.900
LATEX THE GAME	99.900
LEMMINGS for WINDOWS	19.900
LIGHTHOUSE Il Faro	109.900
LINKS 386 CD	29.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #1	49.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #2	49.900
LINKS 5 COURSE LIBRARY #3	49.900
LINKS COGHILL:DOBBS DREAD	29.900
LINKS LS 1997 A.PALMER Ita	129.900

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PERGIOCO ®

VENDITA TELEFONICA *TEL.* **02 / 29524256** consegne rapide con corriere da 16.000 a 23.000 lire, credit card



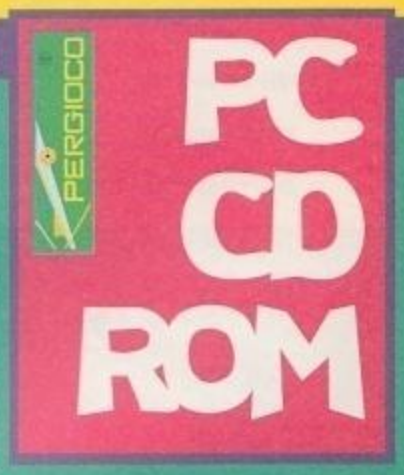
negozi

ROMA
via degli SCIPIONI 109
Metro Ottaviano
quartiere Prati

MONZA (MI)
via CAIROLI 5
angolo corso Milano

LUGANO (CH)
q.re MAGHETTI 20

Da sempre esclusivamente gli originali !



LINUX 6-CD DEC 96	39.900
LINUX DEVELOPER KIT 10 CDs	49.900
LINUX GAMES ++	39.900
LINUX TOOLBOX DEC.96	59.900
LITTLE BIG ADVENTURE Ita	49.900
LOCUS Win'95 Ita	49.900
LODE RUNNER	24.900
LORDS OF MIDNIGHT Inglese	29.900
LORDS OF THE REALM 2 Man.Ital.	99.900
LUCASARTS ARCHIVES Vol.2	119.900
M.A.X. Mechanized Assault Ita	99.900
MAD DOG McCREE 1&2	39.900
MADDEN NFL '97 Italiano	99.900
MAGIC CARPET Ita	49.900
MARATHON 2 DURANDAL Win'95	79.900
MARIO'S GAME GALLERY	29.900
MASTER OF DIMENSIONS Win'95	89.900
MASTER OF ORION 2 Man.Ital.	89.900
MAXIMUM ROAD RACE	29.900
MECHWARRIOR 2 MERCENARIES Ita	89.900
MECHWARRIOR 2 Netmech 8 Player	19.900
MECHWARRIOR 2 Expansion Pack	49.900
MEGAPACK 5	79.900
MEGARACE	14.900
MEGARACE 2	79.900
MERIDIAN 59 Win95	89.900
MERIDIAN 59 Win95 Italiano	99.900
METAL & LACE/KNIGHTS OF XENTAR	89.900
METAL RAGE	59.900
MICROMACHINES 2 Special Edit. Ita	29.900
MIGHT & MAGIC TRILOGY	49.900
MONKEY ISLAND 2 Kit	49.900
MONOPOLY	89.900
MONSTER TRUCK MADNESS Win'95	79.900
MORTIMER Win'95	59.900
MUPPET TREASURE ISLAND	69.900
MUTANT PENGUINS	59.900
MYST Inglese	49.900
MYST Italiano	69.900
NASCAR RACING + TRACK PACK	24.900
NASCAR RACING 2 Americano	99.900
NASCAR RACING 2 Man.Ital.	99.900
NAVIGATOR 6.0	74.900
NAVY STRIKE Italiano	49.900
NBA 97 Italiano	99.900
NBA HANG TIME Win'95	109.900
NBA JAM Tournament Edition Ita	29.900
NBA LIVE '95 Ita	49.900
NBA LIVE '96 Ita	59.900
NCAA CHAMPIONSHIP BASKETBALL	99.900
NECRODOME Win'95	99.900
NEED FOR SPEED Special Edition Ita	89.900
NEMESIS	99.900
NET ZONE	79.900
NETWORK RALLY CHAMPIONSHIP Ita	79.900
NETWORKS A4 Italiano	109.900
NFL QUARTERBACK '97	74.900
NHL HOCKEY '97 Italiano	99.900
NIHILIST	69.900
NOIR	99.900
NORMALITY Man.Italiano	69.900
OFFENSIVE	69.900

OLYMPIC GAMES Ita	99.900
ONSIDE Complete Soccer Ita	59.900
OPERATION: WEATHER DISASTER	59.900
ORIONBURGER	89.900
OTHELLO Ing Fra Deu Ita	29.900
OVER THE REICH PC/MAC	99.900
PAGANITZU	14.900
PANDORA DIRECTIVE	89.900
PANZER DRAGOON Win'95	89.900
PANZER GENERAL Italiano	29.900
PANZER GENERAL OnLine Win95	39.900
PAPARAZZI! Tales of Tinseltown	10.000
PAYUTA Ita	79.900
PERFECT FLIGHT AROUND WORLD	39.900
PERFECT FLIGHT ITALIA	24.900
PGA EUROPEAN TOUR Ita	109.900
PGA TOUR GOLF 96 Wenthworth	99.900
PHANTASMAGORIA 2 Win'95 Amer.	129.900
PHANTASMAGORIA Ital.Parlato	129.900
PILOT'S TOY BOX	49.900
PINBALL BUILDER	89.900
PINBALL CONSTRUCTION KIT Ita	89.900
PINBALL WARRIORS Ita	49.900
PIRATES! GOLD	29.900
POCAHONTAS Ita	116.000
POWER DOLLS 1.2	49.900
POWER F1 Ita	89.900
POWER RANGERS ZEO	99.900
POWER THE GAME	49.900
PRAY FOR DEATH Ita	59.900
PRE-FLIGHT	59.900
PRINCE OF PERSIA COLLECTION	49.900
PRISONER OF ICE Italiano	79.900
PRIVATE EYE Philip Marlowe	79.900
PRIVATEER 2 The Darkening Ita	109.900
PRO BOXING	49.900
PRO FOOTBALL 97	79.900
PRO PINBALL THE WEB	84.900
PSYCHIC DETECTIVE	59.900
PSYCHO PINBALL	24.900
PTO II Pacific Theater Operat.	84.900
QIN Tomb of the Middle Kingdom	89.900
QUAKE Ita	69.900
QUAKE Aftershock Americano	39.900
QUAKE Aftershock Fra Deu Ing	39.900
QUAKE Eternal Darkness	49.900
QUARANTINE II Road Warrior Ita	19.900
QUEST FOR GLORY ANTHOLOGY	64.900
RAILROAD TYCOON DELUXE	29.900
RAMA Italiano	119.900
RAPID FIRE PAK	79.900
RAVAGE Win'95 Ita	89.900
RAYMAN Ita	59.900
REALMS OF THE HAUNTING Ingl.	89.900
REBEL ASSAULT 2 Ita	99.900
REBEL ASSAULT Kit Ita	49.900
REBUS Italiani	49.000
RED ALERT Inglese	79.900
RED ALERT Italiano	84.900
RENEGADE Italiano	29.900
RESCUE AIR 911	99.900
RETURN TO ZORK Italiano	49.000

REX BLADE	64.900
RING CYCLE Ita	39.900
RISE OF THE TRIAD	29.900
ROAD RASH Win'95 Ita	79.900
ROBERT E. LEE CIVIL WAR	59.900
ROBERTA WILLIAMS ANTHOLOGY	109.900
ROBOQUEST	79.900
ROCKET JOCKEY Win'95 Ita	79.000
SACRED GROUND PC/MAC	69.900
SAIL SIMULATOR 3.0 Ita	99.900
SAM & MAX Kit Ita	49.900
SCENERY & OBJECT DESIGNER	109.900
SCHIRATTI COMMANDER Italiano	79.900
SCIENCE FICTION Collection	79.900
SCORCHED PLANET Inglese	59.900
SCORCHED PLANET Italiano	69.900
SCREAMER Ita	54.900
SCREAMER 2 Italiano	69.900
SCUDETTO 2	79.900
SCUDETTO Aggiornamento 96/97	49.900
SEA LEGENDS	24.900
SEAWOLF SSN-21 Ita	49.900
SECRET OF MONKEY ISLAND Kit Ita	49.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/97	59.900
SENSIBLE WORLD OF SOCCER 96/7Ita	79.900
SETTLERS 2	69.900
SHATTERED STEEL	69.900
SHERLOCK HOLMES Rose Tattoo	99.900
SHOCKWAVE ASSAULT Win'95	29.900
SILENT HUNTER	89.900
SILENT HUNTER Patrol 1	34.900
SILENT STEEL Ita	39.900
SILENT STEEL Americano	39.900
SIM ANT	24.900
SIM CITY 2000 COLLECTION	119.900
SIM CITY 2000 PC/MAC	79.900
SIM CITY CLASSIC	24.900
SIM COLLECTION The Ultimate	89.900
SIM COPTER Win'95	99.900
SIM EARTH	24.900
SIM FARM	24.900
SIM GOLF Win'95	99.900
SIM LIFE	24.900
SKYNET	99.900
SOCCER LEGENDS	49.900
SOLID ICE HOCKEY Americano	79.900
SONIC CD Win'95	64.900
SPACE ADVENTURE PAK	79.900
SPACE BUCKS	59.900
SPACE HULK Vengeance Win'95	99.900
SPACE QUEST 6	24.900
SPEED HASTE Italiano	49.900
SPEED RAGE Ita	39.900
SPIDERMAN The Sinister Six	89.900
SPQR Americano	109.900
SPYCRAFT Italiano	99.900
STAR CONTROL 3 Inglese	79.900
STAR CONTROL 3 Man.Italiano	89.900
STAR GENERAL	109.900
STAR RANGERS	19.900
STAR TREK Borg Win'95	99.900
STAR TREK Deep Space Nine Ita	39.900

STAR TREK Klingon Man.Ital.	39.900
STARFIGHTER 3000 Ita	69.900
STARS!	69.900
STEEL PANTHERS II	89.900
STELLARIS Compleanno di Medusa	59.900
STELLARIS Sfida a Star City	59.900
STREET FIGHTER II	19.900
STRIFE Ita	79.900
STRIKE COMMANDER	49.900
STRIKER '96 Ita	69.900
SUPER STARDUST	59.900
SURFACE TENSION	59.900
SWIV 3D Ita	74.900
SYNDICATE Ita	49.900
SYNDICATE WARS Ita	99.900
SYSTEM SHOCK Ita	49.900
T-MEK Ita	89.900
TEAM F.1 Ita	79.900
TELETRASPUFFO Italiano	59.900
THE 11th HOUR	39.900
THE BEAST WITHIN Gabriel Kn.2	49.900
THE COMEDY COLLECTION PC/MAC	10.000
THE DIG Italiano	99.900
THE GENE MACHINE	59.900
THE INCREDIBLE HULK Ita	89.900
THE LORDS OF TANTRAZZ	84.900
THE MUSIC IN ME	79.900
THE NEVERHOOD Win'95	109.900
THE PAGEMASTER	29.900
THE PLEASURE DOME	29.900
THE RAVEN PROJECT Italiano	10.000
THE SKIN GAME AT BIGHORN	10.000
THIRD REICH Americano	99.900
THIS MEANS WAR!	49.900
THUNDERSCAPE	39.900
TIE FIGHTER COLLECTOR'S Ita	49.900
TILT	29.900
TIMELAPSE Ancient Civiliz.	89.900
TIMON & PUMBAA Giochi Giungla	85.000
TNN OUTDOORS BASS TOURN. '96 Ita	99.900
TOM CLANCY SSN Win'95	109.900
TOMB RAIDER Italiano	84.900
TOONSTRUCK Inglese	69.900
TOONSTRUCK Man.Italiano	99.900
TOY STORY Power Play	79.900
TRACK ATTACK	39.900
TRACKSUIT MANAGER 2	64.900
TRANSPORT TYCOON Inglese	29.900
TRANSPORT TYCOON Italiano	49.900
TROPHY BASS 2	79.900
TROPHY CASE	49.900
TUNNEL B1 Inglese	69.900
TUNNEL B1 Italiano	89.900
TWENTY WARGAME CLASSICS	49.900
U.S. NAVY FIGHTERS Ita	49.900
U.S. NAVY FIGHTERS '97 Ita	109.900
UFO Enemy Unknown	29.900
ULTIMA UNDERWORLD I&II GOLD	39.900
ULTIMA VII COMPLETE GOLD	39.900
ULTIMA VIII PAGAN GOLD	34.900
ULTIMA VIII PAGAN Italiano	49.900
ULTIMATE MINI GOLF	39.900

ULTIMATE SOCCER MANAGER 2	79.900
UNDER A KILLING MOON Ing Fra	29.900
UNDER A KILLING MOON Italiano	59.900
UNGARIA THE COOL	10.000
UNNECESSARY ROUGHNESS '96	49.900
URBAN RUNNER Italiano Parlato	99.900
V FOR VICTORY COMMEMORATIVE	69.900
VIRTUA COP Ita	79.900
VIRTUA FIGHTER PC Win'95	89.900
VIRTUAL VALERIE 2	79.900
VOYEUR 2	69.900
WAGES OF WAR Win'95	69.900
WAR WIND	89.900
WARCRAFT II Italiano	89.900
WARCRAFT II Beyond Dark Portal	39.900
WARCRAFT II DeLuxe Inglese	99.900
WARCRAFT II Level Master III	49.900
WARCRAFT II More War	49.900
WARCRAFT II Total War	49.900
WARCRAFT II W! Zone	49.900
WARCRAFT Orcs & Humans	29.900
WARHAMMER Sh.Horned Rat Win'95	79.900
WING COMMANDER III Ita	49.900
WING COMMANDER IV Italiano	109.900
WING COMMANDER SERIES MISSIONS	19.900
WINGS OF GLORY Ita	49.900
WINTER SUPERSPORTS	19.900
WITCHAVEN	29.900
WITCHAVEN II Blood Vengeance	29.900
WOODEN SHIPS & IRON MEN	99.900
WOODRUFF & Schnibble Azimut Ita	49.900
WORLD WAR II SOUTH PACIFIC	24.900
WORMS UNITED Ita	74.900
X WING ENHANCED Kit Ita	49.900
XENOPHAGE FULL	49.900
XS	74.900
YAHTZEE Ing Fra Deu Ita	49.900
Z Italiano	99.900
Z X-Tra Ita	19.900
ZONE RAIDERS Ita	10.000
ZORK NEMESYS Italiano Parlato	89.900
ZORK NEMESYS Italiano SWAP	49.900
ZPC Win'95	109.900

I prezzi comprendono IVA
POSSONO VARIARE.

Tutti i marchi sono dei legittimi proprietari.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VIRTUA COP

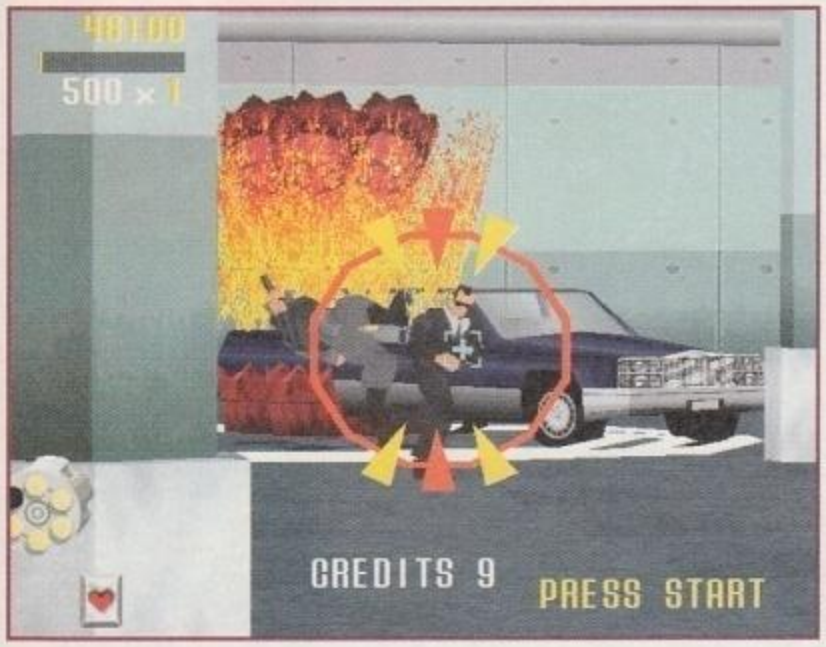
Estrai la pistola e spara al ginocchio del criminale. No, non siamo tornati agli anni di piombo: si tratta di Virtua Cop. *Un altro titolo che dimostra i progressi compiuti dalla Sega nell'ambito PC.*

Iniziamo con l'istruire i profani. *Virtua Cop* è un arcade. Probabilmente, nella classifica dei giochi più entusiasmanti della Sega si posizionerebbe quarto, dopo *Sega Rally*, *Virtua Fighter* e*Daytona*, eppure è un gioco con molti appassionati e molto divertente da giocare, principalmente grazie al metodo di controllo. Piuttosto che il joystick o il joypad, *Virtua Cop* si affida alla vecchia gloria delle prime console per videogiochi: la pistola. Ciò permette al giocatore di mirare e sparare ai personaggi sullo schermo quasi come succederebbe nella vita reale. E questo è quanto. Pare che ci sia anche una trama, sepolta nei meandri del gioco, ma è insignificante - il concetto di *Virtua Cop* è vergognosamente semplice: spara ai cattivi, *non* sparare ai passanti.

Il mondo di *Virtua Cop* è composto interamente da poligoni. Il risultato è fantastico. Ma prima che vi facciate prendere dall'entusiasmo e vi venga in mente di saltare sulle casse, passeggiare nei corridoi o saltare da una finestra al terzo piano, dobbiamo darvi una brutta notizia. Non si ha il minimo controllo dei movimenti. È più o meno come se fossimo inchiodati su una sedia a rotelle spinta da un pazzo furioso che tenta di farci ammazzare (o quantomeno ferire gravemente). Dunque, ritrovandoci senza il controllo dei nostri spostamenti, il nostro compito si riduce al semplice avvistamento dei cattivi (oltre che al farli fuori prima che ci facciano fuori loro, naturalmente). Dei grossi bersagli circolari inquadrano il prossimo criminale da eliminare - per essere più precisi, quello che sta per spararci. I tre livelli di difficoltà del gioco variano il tempo necessario ai criminali per prendere la mira e sparare. Per rendere le cose più interessanti, ci sono anche dei passanti innocenti che saltano su regolarmente, agitando le braccia e implorando di non sparare loro. Uccidete un civile per errore e perderete una vita.

Fin qui per quanto riguarda la versione da bar. Ora tocca a quella per PC. Quando abbiamo sentito che stavano effettuando una conversione, le nostre sopracciglia si sono inarcate di svariati millimetri, mentre ci interrogavamo su come avessero intenzione di convertire l'unica cosa veramente particolare del gioco, la pistola. Beh, il mirino sullo schermo è ora controllato (a vostro piacimento) da tastiera (super difficile), gamepad (un tantino più semplice) o mouse (un po', uhm, beh, no, in realtà ci si trova abbastanza bene).

Giocare con il mouse è sorprendentemente confortevole, onestamente meglio che agitare un chilo di plastica di qua e di là. La ricarica è un tantino scomoda, poiché richiede un doppio clic dell'altro pulsante del mouse ogni volta che i sei colpi del caricatore siano stati



Un'interessante scontro a fuoco all'interno della redazione di ZETA... scherziamo, ovviamente, ma quest'immagine dà un'idea della varietà degli scenari.

I nemici da eliminare prima sono quelli armati con fucili e altre armi pesanti, perché vi possono mettere nei guai più facilmente.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Durante alcune fasi concitate, la telecamera zooma sui bersagli da colpire. Questa scelta conferisce un ritmo decisamente frenetico alle sparatorie. È interessante notare anche come tutti i nemici presenti nel gioco siano riprodotti utilizzando routine di texture mapping, dall'aspetto eccellente.

sparati; è tuttavia possibile assegnare il fuoco al tasto destro, permettendo così di ricaricare con l'indice, già allenato al doppio click. È stata inclusa anche una graziosa opzione per due giocatori, in cui il secondo giocatore usa la tastiera o il gamepad e i due mirini sfrecciano per lo schermo simultaneamente. Il risultato di una competizione, comunque, è stabilito sin dal principio: chi ha il mouse vince. Tuttavia ci si diverte.

Come si può vedere dalle immagini, l'aspetto di *Virtua Cop* è gagliardo. Coloratissimo, stilizzato e 'da sala giochi'. Una buona notizia è che dopo la deludente conversione di *Daytona*, *Virtua Cop* è un miracolo. Perfettamente fluido e velocissimo, anche in SVGA, dettaglio al massimo e 16 milioni di colori, si muove ottimamente anche su un Pentium medio. In effetti, a pensarci, lo sfondo scorre a una velocità limitata, solo i personaggi si muovono velocemente - non è proprio un'impresa erculea per un PC moderno.

Sembrerebbe che la pecca di *Virtua Cop* sia solo una, cioè che è una conversione *troppo* ben fatta. Questo è un gioco pensato per essere giocato con cinquecento lire, per cinque minuti. In una sala giochi, con qualche manciata di monetine si riesce a finire il gioco. A casa, naturalmente, si gioca gratis, e con una dotazione generosa di vite e continua (oltre all'ottimo controllo che si ha con il mouse). Siamo rusciti a finire il gioco al terzo tentativo. Viene voglia di giocarci ancora? Sì, noi l'abbiamo fatto. Viene voglia di giocarci ancora *una settimana dopo*? Hmmm…

È criminale quando il più grosso difetto di un gioco si trova nella longevità. La vastità di *Virtua Cop* è immutabile, trattandosi di una diretta conversione da arcade, ma avrebbero dovuto esserci degli extra di qualche tipo. Il fatto è che potendoci giocare quanto si vuole e gratis, nel giro di qualche giorno ce ne si stanca.

Il Saturn ha recentemente visto la pubblicazione di *Virtua Cop II*. Se avessero riunito assieme i due giochi per la versione PC, allora *Virtua Cop* sarebbe stato due volte più interessante di quanto non sia così.

Franco Ardoino

Questi terroristi si stanno riparando dietro a dei bidoni. Dovremo essere molto precisi nel mirare alle loro sagome. Purtroppo ci è rimasto un solo proiettile, perciò dovremo ricaricare nel mezzo dello scontro.

SISTEMA
Win 95 CD-ROM
GENERE
Sparatutto
SOFTWARE HOUSE
Sega PC
SVILUPPATORE
Interno
DISTRIBUTORE
CTO
TELEFONO
051/753133
PREZZO
L. 99.900

SISTEMA MINIMO
Il gioco gira bene anche con un Pentium 75 con 8 MB di RAM e Windows 95, purtroppo installa le DirectX 2.0 anche se disponete delle 3.0 (almeno la nostra versione). L'installazione minima prevede 20 MB su hard disk.

SISTEMA CONSIGLIATO
L'ideale sarebbe un Pentium 133 con 16 MB di RAM, mentre l'installazione massima richiede ben 100 MB su disco rigido. Chiaramente supportate tutte le schede compatibili con DirectSound di Windows.

ZETA VERDETTO

Virtua Cop *è bello da vedersi, giocabilissimo e divertente. Peccato che abbia la longevità di una falena. Se lo avessero dotato di più livelli rispetto al coin op sarebbe stato fantastico.*

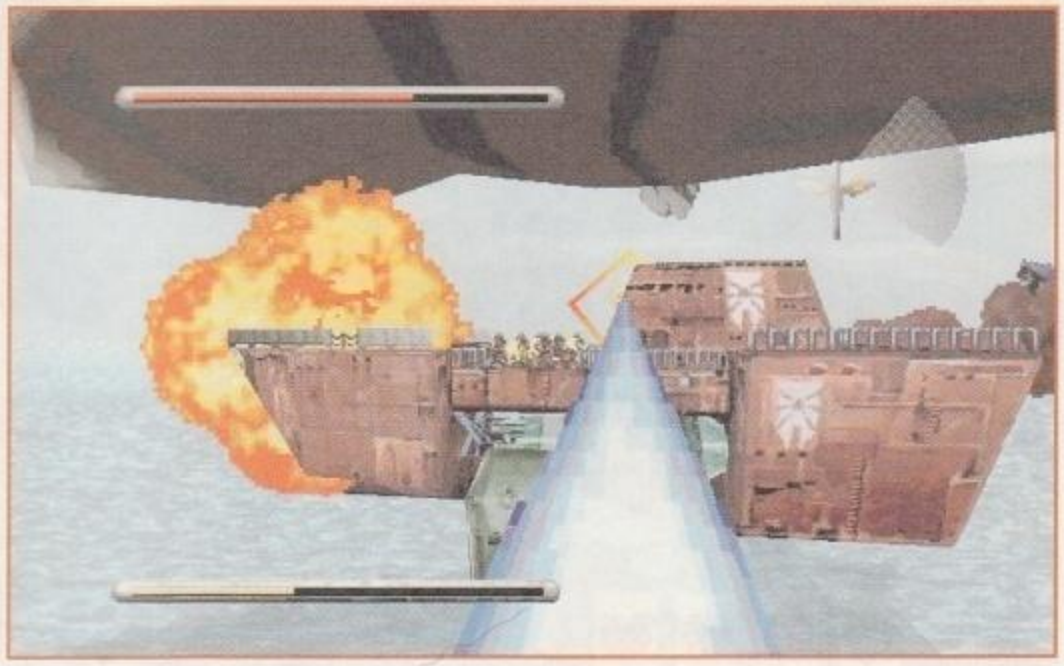
7

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PANZER DRAGOON

Scorrazzare liberi e felici per un mondo fantastico in sella a un magnifico drago: che meraviglia! Un sogno che potete oggi realizzare con il nuovo gioco della Sega, Panzer Dragoon.



Diciamo la verità: più d'uno di noi, fin da piccolo, ha sognato di potersi, un giorno, concedere una bella cavalcata a bordo di un potente dragone, girovagando senza meta per un mondo fiabesco. Come si diceva poche righe sopra, *Panzer Dragoon* permette di realizzare questo nostro bizzarro desiderio, anche se l'ambientazione non è delle più felici.

La storia narra, infatti, di una Terra devastata da millenni da una terribile guerra che ha stravolto il nostro pianeta non - come ci si potrebbe aspettare - con le armi nucleari, ma con quelle biologiche: secondo gli sceneggiatori di *Panzer Dragoon*, in un prossimo futuro gli ingegneri genetici riusciranno a creare potentissimi innesti cibernetici che daranno vita a creature altamente distruttive, che però non tarderanno a ribellarsi contro i loro stessi creatori. Manco a dirlo, la razza umana correrà così un grosso rischio di estinzione. Dopo migliaia di anni dalla rivoluzione genetica, una nuova stirpe scoprirà però quelle stesse armi che avevano portato alla distruzione del pianeta, e se ne servirà per conquistare il mondo. Sta a noi, in sella a uno splendido drago volante, l'arduo compito di riconquistare la Torre, il luogo dove sono custoditi tutti i segreti delle armi genetiche.

Panzer Dragoon si presenta così, con una trama originale e qualche analogia con **"La Storia Infinita"** che creano una bella atmosfera e contribuiscono a dare un certo fascino e spessore a questo titolo. In realtà, però, il gioco non lascia spazio a fantasticherie: si tratta, infatti, di uno sparatutto vero e proprio, con tutta la frenesia e velocità di un prodotto di questo genere.

Dopo aver apprezzato l'ottima introduzione animata, ci ritroviamo così in sella al nostro drago volante - per nostra fortuna assai resistente alle armi nemiche e agli urti con gli ostacoli - armati con un laser di grande potenza, in grado di sparare sia raggi singoli sia colpi multipli a ricerca automatica (tenendo premuto il fuoco) davvero devastanti. Visto che il drago conosce la strada che ci porta alla torre, non occorre guidare di persona: il nostro compito si limita quindi a ripulire il nostro cammino alato dalle orde nemiche e a evitare, con piccoli spostamenti, gli ostacoli che insidiano il nostro volo.

Raccontato così, lo schema di gioco potrebbe sembrare troppo semplice se non addirittura banale, ma le cose non stanno esattamente in questi termini: è vero, infatti, che il drago segue la sua strada

LA STORIA INFINITA

Meraviglioso libro di Michael Ende, cui si ispirò anche un bel film di Wolfgang Petersen, che fece faville nelle sale cinematografiche di tutto il mondo negli anni Ottanta. Tra l'altro riscosse un grande successo anche la superba colonna sonora di Limahl e Giorgio Moroder. Mitiche le sequenze in cui Bastian e Atreiu cavalcano lo splendido Fortuna Drago, un enorme dragone bianco volante col vizio dello starnuto.

Signore e signori, ecco un incontro ravvicinato con il Dark Dragoon, l'arma genetica più potente mai inventata. Dovremo fermare questo drago prima che arrivi alla Torre, o l'umanità svanirà per sempre.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Questo valoroso cavaliere è morto rivelandoci il terribile segreto del Dark Dragoon.

Questi scorpioni vivono sotto la sabbia e hanno la pessima abitudine di saltarci addosso in branco.

Quello sulla destra è un tornado, che ci fa compagnia durante lo scontro con il mostro di fine livello.

Alla fine di ogni livello c'è un nemico finale particolarmente insidioso ad aspettarci; in questo caso, questa specie di ventilatore sta cercando di farci arrivare un po' d'aria fresca. Meglio evitare le sue pale...

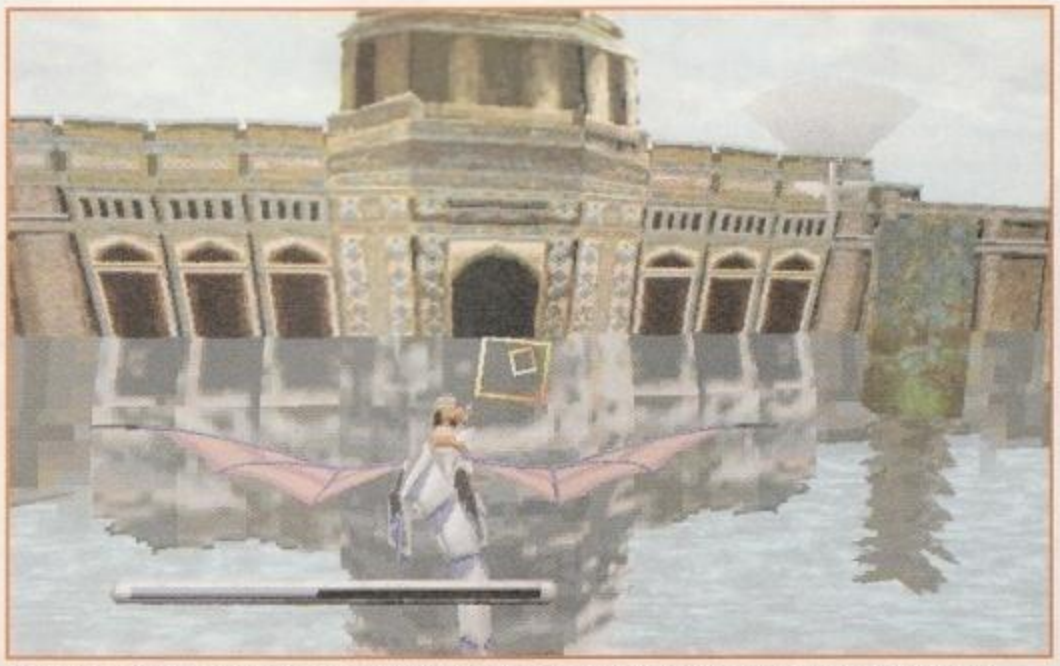
senza badare troppo alle nostre vicende, ma per controllare la situazione ci è data la possibilità di ruotare la visuale di 90 gradi a destra e sinistra. In questo modo, possiamo tenere d'occhio tutti i nemici che non abbiamo ancora abbattuto, anche se il drago li ha già superati o se li abbiamo affiancati.

Quindi, se la "guida" del drago in sé è piuttosto semplice, lo stesso non si può dire per il controllo in generale, visto che occorre anche gestire le armi e soprattutto le visuali. A complicare ulteriormente le cose, ci si mettono poi i tasti che gestiscono i tre diversi tipi di inquadrature disponibili. Fortunatamente, però, il metodo di controllo è abbastanza ben studiato, e la giocabilità diventa ottima dopo un breve periodo di adattamento indispensabile, se non altro, per familiarizzare con la rotazione del campo visivo, di vitale importanza.

In conclusione, devo ammettere che non è facile giudicare questo gioco: sulla carta, ha tutti gli elementi per ben figurare, come una buona sceneggiatura, una bella introduzione animata, una giocabilità degna di questo nome e una realizzazione tecnica di qualità. Sia la grafica sia il sonoro, infatti, sono di ottima fattura: lo scenario di gioco è molto curato e animato in modo fluido, anche grazie al nuovo DirectX 3; il sonoro, poi, è uno dei punti di forza del prodotto, e col suo stile new age crea una bella atmosfera.

Nonostante tutti questi aspetti positivi, a *Panzer Dragoon* manca quello spessore che caratterizza, per esempio, ***Magic Carpet***, e che limita quindi inesorabilmente, insieme alla scarsa libertà d'azione e alla dubbia longevità, la valutazione di questo gioco. D'altro canto, però, chi altro - oltre alla Sega - vi permette di svolazzare in uno scenario fantastico in sella ad uno splendido dragone?

Simone Bechini


Non c'è che dire, i grafici della Sega, ispirati dal geniale Moebius, hanno fatto un ottimo lavoro: questo palazzo orientaleggiante specchiato nel mare è davvero incantevole.

MAGIC CARPET

L'originale e il suo seguito rappresentano due dei maggiori capolavori della Bullfrog, una delle software house più creative e innovative della storia dei videogiochi. In *Magic Carpet* ci si ritrovava a bordo di un tappeto volante, nei panni di un improbabile mago che tentava di accrescere il suo potere magico, raccogliendo sfere di mana (energia magica) rilasciate dai nemici uccisi. Imperdibile.

SISTEMA
Win 95 CD-ROM
GENERE
Sparatutto
SOFTWARE HOUSE
Sega
SVILUPPATORE
Interno
DISTRIBUTORE
CTO
TELEFONO
051/753133
PREZZO
L. 99.900

SISTEMA MINIMO
Un Pentium 90MHz con 8 MB di memoria libera, 50 MB di spazio su hard disk e Win95. Panzer Dragoon sfrutta la libreria grafica DirectX, giunta alla versione 3.0, che il programma di setup installa sul vostro computer.

SISTEMA CONSIGLIATO
Tre le modalità grafiche proposte: 320X200 a 8 bit (256 colori) e 640X480 a 8 o 16 bit (65.000 colori). Per ottenere una buona fluidità grafica e una velocità accettabile in SVGA un Pentium 133 Mhz con 16 MB di RAM è indispensabile. Per godere appieno della grafica di Panzer Dragoon è invece necessaria una CPU di alto livello. L'installazione massima è di 150 MB.

ZETA VERDETTO

Prova e riprova, la Sega ha sfornato un gioco ben realizzato, con una buona grafica e un ottimo sonoro. La bella atmosfera e la buona giocabilità contribuiscono a dare fascino a questo titolo, limitato solo dalla scarsa libertà di gioco e da una longevità a rischio.

7

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MASTER OF

ORION II

BATTLE AT ANTARES

SARÀ LA SALVEZZA... O LA FINE !!!

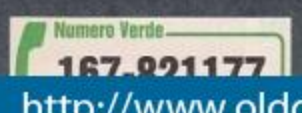
- UNA NUOVA ERA SPAZIALE
- UNA RAZZA DA SALVARE
- UNA GALASSIA DA COLONIZZARE

SIETE CALDI?
E ALLORA... CHE L'AVVENTURA COMINCI!

CD.Rom
PROGRAMMA
E MANUALE
IN ITALIANO
REQUISITI TECNICI:
486/33,
LETTORE CD.Rom 2X,
30 Mb LIBERI SU HD,
8 Mb RAM, VESA,
MS DOS 5.0, MOUSE,
MODEM, SUPER VGA.

MICROPROSE

£ 99.900



LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET: ww

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NASCAR 2

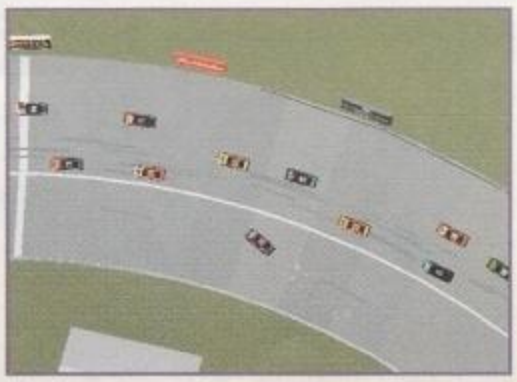
Dopo due attesissimi seguiti come Indycar 2 *e* Grand Prix 2, *è giunto al secondo capitolo l'altro spettacolare simulatore automobilistico della Papyrus: a due anni dall'originale, è arrivato sui nostri schermi* NASCAR 2.

Non ci sono dubbi, americani ed europei hanno mentalità e gusti molto, se non completamente, diversi. Ne è un piccolo ma significativo esempio il microcosmo delle competizioni automobilistiche: tanto tecniche e improntate all'estrema ricerca della sicurezza quelle del Vecchio Mondo, tanto spettacolari e spesso al limite della follia quelle made in USA. Succede così che la serie più famosa e seguita negli States, la NASCAR (acronimo di National Association of Stock Car Automotive Racing) sia pressoché sconosciuta qui da noi, e debba quel poco di notorietà di cui gode principalmente a un film, **Giorni di Tuono** e a un buon numero di videogiochi - l'ultimo in ordine di tempo *Daytona USA*. Certo, è vero che in Italia è praticamente impossibile vedere le gare NASCAR, dato che nessuna emittente via etere le trasmette, ma anche chi potrebbe seguirle con l'ausilio del satellite, difficilmente ha voglia di passare due o tre ore a sorbirsi le evoluzioni su piste rigorosamente ovali di un branco di matti sconosciuti che hanno come massima aspirazione correre uno a pochi centimetri dall'altro, a velocità folli. Eppure, come si diceva sopra, gli americani ne vanno pazzi, e la NASCAR riscuote ogni anno che passa sempre maggiori consensi.

Con questa premessa, non deve stupire che la Papyrus, software house americana, abbia deciso di concentrare i suoi sforzi dopo la pubblicazione di *Indycar 2* a produrre il seguito di *NASCAR Racing*, piuttosto che avventurarsi nella realizzazione di una simulazione ex-novo su un altro genere di corse. Vediamo dunque cosa David Kaemmer e compagni ci offrono questa volta...

RESTYLING COMPLETO

NASCAR Racing due anni fa, quando fece la sua comparsa sui nostri PC, destò un certo scalpore e riscosse un discreto, successo soprattutto perché fu il primo gioco a supportare l'alta risoluzione, grazie a un innovativo quanto criticato engine grafico. In effetti, la fluidità, in SVGA, non era delle migliori, anche perché i processori più veloci allora disponibili erano i Pentium 100. Oggi però lo scenario è assai diverso: i Pentium equipaggiano un'ottima fetta del parco macchine, tutti i giochi di corse offrono l'alta risoluzione e la Papyrus ha sottoposto *NASCAR 2* a un maquillage completo, a cominciare proprio dal motore grafico. La software house americana, infatti, non si è limitata a migliorare le debolezze di *NASCAR Racing*, ma lo ha completamente riprogettato, dotandolo di un motore grafico all'avanguardia, veloce, fluido e ottimizzato per il chipset Rendition (che equipaggia la 3D Blaster). È stata, inoltre, stravolta l'interfaccia utente originale, sostituita qui da una serie di menu in SVGA di grande semplicità e potenza, e soprattutto accessibili anche dal menu della gara - è per esempio possibile, durante una corsa, cambiare il dettaglio o addi-



La visuale aerea, molto spettacolare, senza dubbio, ma utilizzabile solo per i replay.

Notate il cofano accartocciato della vettura contro il muretto, non male, vero?

GIORNI DI TUONO

Questo film è purtroppo uno dei pochi ambientati nell'ambiente motoristico. La storia racconta di un giovane pilota - Cole Trickle, interpretato da Tom Cruise - che dopo le prime vittorie nelle categorie minori approda alla NASCAR, senza avere però nessuna conoscenza tecnica. Sopperirà alla sua ignoranza il capo meccanico della squadra: arriveranno così le prime vittorie, bruscamente interrotte da un bruttissimo incidente che però dà modo a Cole Trickle di incontrare un'affascinante infermiera, e a Tom Cruise di conoscere quella che è poi diventata sua moglie, l'affascinante Nicole Kidman. Un film piacevole, con belle sequenze di corsa e una stupenda scena di finto arresto di Cole Trickle - fresco vincitore di una gara - da parte di una poliziotta... un po' particolare.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

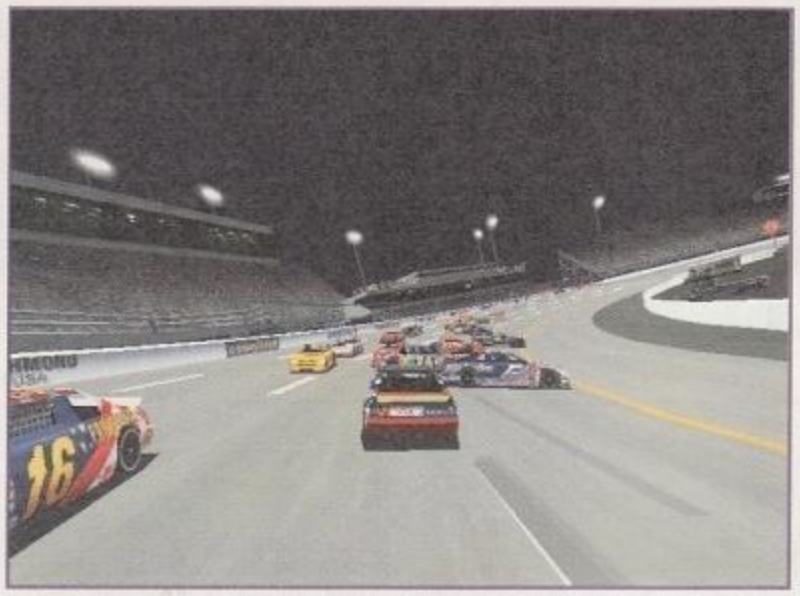
http://www.oldgamesitalia.net/

PAPYRUS

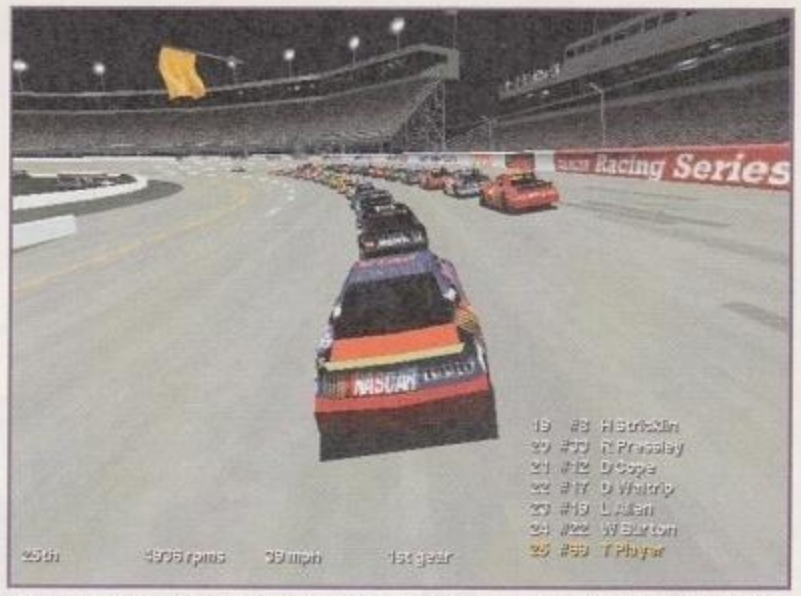
Software house americana plasmata da David Kaemmer. Fin dalla nascita, la Papyrus si è sempre occupata di simulazioni automobilistiche. Il primo successo arriva ai tempi d'oro dell'Amiga con l'incredibile *Indy 500*, fedele riproduzione della 500 miglia di Indianapolis. Alla fine del 1993, con l'uscita di *Indycar Racing*, la consacrazione: la Papyrus diventa una delle software house più celebrate, e comincia a interessare anche a un colosso come la Sierra-On-Line, che la acquisterà un paio d'anni dopo. A seguire *Indycar Racing* vengono poi *NASCAR Racing*, una notevole quantità di add-on con piste aggiuntive e PaintKit e infine *Indycar 2*, pubblicato un anno fa per PC e da qualche mese disponibile anche per MAC.

CIRCUITI

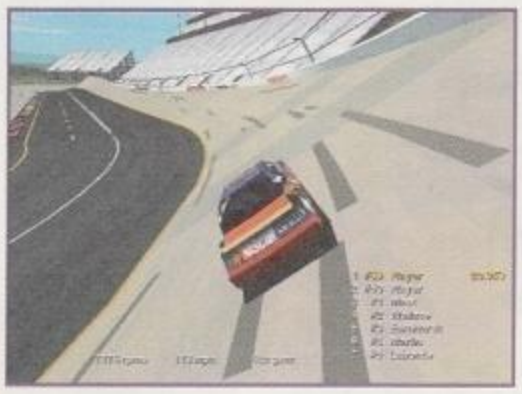
Sono sedici le piste disponibili, suddivise in ovali cortissimi), ovali normali, super-speedway e circuiti "regolari" in numero però limitato a due sole unità; in compenso, una di queste due piste è un piccolo gioiello: Sears Point, infatti, già noto ai possessori dell'add-on per il primo *NASCAR*, è un tracciato che si dipana su una serie di colline molto spettacolari, con passaggi da brivido e curve in contropendenza che ricordano in più di un'occasione il fantastico Mugello in Toscana. Si fa sentire, però, l'assenza dal calendario delle gare disponibili dei due eventi più importanti della NASCAR: la celebre Daytona 500 e l'altrettanto acclamata Brickyard 400, la corsa che da un paio d'anni si svolge sul catino di Indianapolis, in precedenza riservato alle monoposto della Indycar.



Le gare notturne possono vantare un'atmosfera unica e, in un certo senso, magica. Bisogna ammettere che l'engine grafico della Papyrus rende loro giustizia.



A differenza di *GP2*, in cui sono presenti veri e propri sbandieratori, in *NASCAR 2*, le segnalazioni avvengono tramite bandiere virtuali, meno coreografiche.



rittura la modalità grafica, il metodo di controllo e gli aiuti di guida. Ancora, è possibile accedere al PaintKit - l'editor della livrea delle macchine - direttamente dal gioco, senza dover uscire a DOS e smanettare con i carset. *NASCAR 2* ha così ora un'impostazione ancor più seria e professionale, che contribuisce a creare lo spessore che merita un titolo del genere.

Se però la **Papyrus**, nella realizzazione del seguito di *NASCAR Racing*, si fosse limitata a un maquillage, per quanto ben fatto, certamente avrebbe ricevuto ben pochi consensi, e quindi i cambiamenti grafici sono solo una piccola parte delle novità che si celano dentro a questo nuovo prodotto.

CURA MANIACALE

Sapevamo dell'attenzione al realismo, in tutti i suoi aspetti, che ha sempre caratterizzato la software house americana; ciò nonostante, anche questa volta la Papyrus è riuscita a sorprenderci, con alcune finezze che danno completamente la dimensione del fanatismo quasi da integralisti automobilistici di David Kaemmer e compagni. Innanzitutto, nessuno finora aveva tenuto conto di un aspetto importante se non fondamentale delle corse professionistiche: la radio. Il pilota è sì solo sulla vettura, ma è in continua comunicazione con i box, che lo tengono informato di quanto sta accadendo in pista. Nella NASCAR, in particolare, chi è al volante è in costante dialogo con uno spettatore un po' particolare, detto spotter, che segnala tutto ciò che succede in corsa. "Attenzione, incidente alla curva 3!" sentirete gridare nel bel mezzo di una gara su un ovale oppure "Hai una macchina all'interno, stai largo!" mentre si subisce un sorpasso o ancora "Bandiera verde, via, via via!" al termine del giro di lancio. Peccato che tutte le frasi siano pronunciate in gergo stretto e con un accento al limite del reato, risultando incomprensibili a un orecchio non ben allenato.

Altre chicche sono la possibilità di settare

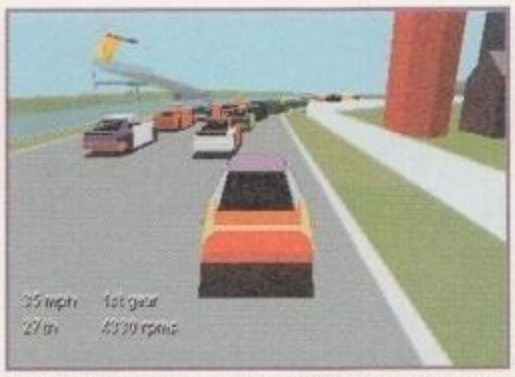
tutti i parametri di una gara (lunghezza, numero dei piloti, abilità degli avversari, ecc.) direttamente nel menu di selezione della corsa, l'implementazione di un paio di nuove regole come il traino ai box dopo un incidente e il carburante limitato in gara e la disponibilità di ben 28 gare del campionato da disputare su 16 differenti **circuiti** - alcune piste sono teatro di più corse, di differente lunghezza o ambientazione (alcune gare si corrono in notturna, con tanto di riflettori!).

Il modello di guida è poi, come al solito, di un realismo pazzesco: per venire incontro ai neofiti, la Papyrus ha però introdotto un nuovo aiuto,

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un momento della spettacolare partenza lanciata, caratteristica delle gare NASCAR.



Se disponete di un 486, vi dovrete accontentare di una grafica di questa qualità. Meglio che niente!

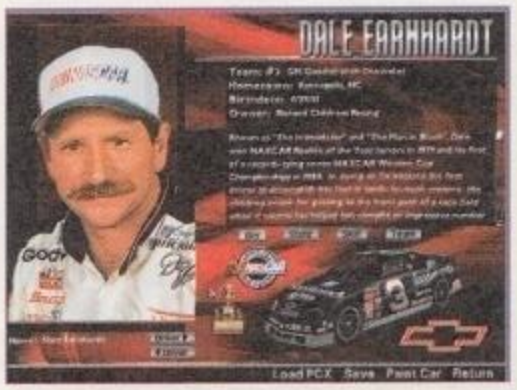
Particolari coreografici come quel pallone aerostatico ravvivano un po' la monotonia degli ovali.

simile allo steering help di *Grand Prix 2*, e soprattutto un'impostazione (opzionale, naturalmente) arcade, che semplifica non poco le cose a chi crede che una stock car in fondo non sia tanto diversa da una vettura di F1.

L'ultima perla che segnalo è l'impressionante database dei piloti: alla rassegna di tutte le vetture rivali, accessibile dal menu principale, eravamo abituati: ad avere la foto, la biografia completa, le statistiche, i dati tecnici e altro ancora di tutti i piloti e dei loro mezzi, tutti modificabili e aggiornabili a piacere, un po' meno. Pensate, è perfino possibile inserire la propria immagine a completamento della scheda che ci rappresenta, per sentirsi fino in fondo un pilota NASCAR. Se non è cura maniacale questa, ho sbagliato mestiere…

BELLO SENZ'ANIMA?

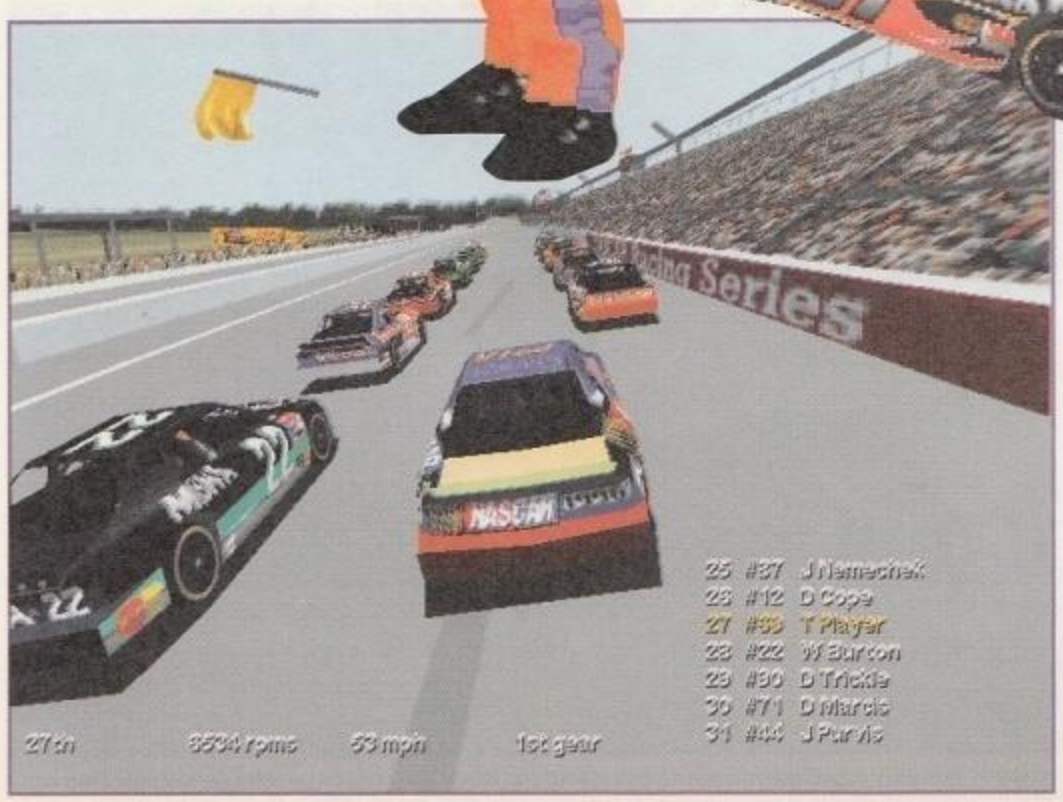
NASCAR 2 ha in definitiva tutto ciò che un amante della serie americana può desiderare. Certo, conserva qualche piccolo bug e qualche mancanza (inspiegabile quella della telemetria), ma con tutto quello che offre (c'eravamo dimenticati del multiplayer) sarebbe proprio cercare il classico pelo nell'uovo. C'è solo un piccolo problema, non trascurabile da questa parte dell'oceano: occorre essere appassionati, o almeno avere un qualche interesse, nella NASCAR. L'originale, infatti, che pure trattava esattamente della stessa materia, aveva il grosso alibi della novità, sia grafica sia più in generale, di impostazione: prima di *NASCAR Racing* nessuno ci aveva messo a bordo di vetture così strane in gare così pazze e veloci. Ma *NASCAR 2* sotto questo aspetto, è stato bruciato dal predecessore. E quindi mi chiedo: basteranno le indiscutibili migliorie, le finezze grafiche e regolamentari, lo splendido database dei piloti a convincere qualcuno qui da noi a comprarlo, soprattutto se ha già *NASCAR Racing*? Temo di no, anche perché in fondo il database è proprio splendido, ma presenta pur sempre una banda di sconosciuti ai più, e dall'altra parte c'è un *Grand Prix 2* che non sarà così maniacale



(per quanto anche Geoff Crammond non scherzi…), ma ci permette di correre in F1 contro gente come Alesi, Hill, Schumacher, magari a bordo di una Ferrari…

In conclusione, quindi, pur riconoscendo a *NASCAR 2* una qualità e accuratezza non comuni, posso consigliare questo prodotto senza riserve solo a chi non ha già *NASCAR Racing*; a tutti gli altri, invece, suggerisco di dargli prima una bella occhiata, che certamente merita, magari prelevando la demo disponibile sul sito internet della Papyrus; e, già che ci siete, mandate una e-mail alla software house americana sollecitandola a guardare un po' più dall'altra parte dell'oceano. Perché la F1 è la F1…

Simone "Speedy" Bechini
Simone.Bechini@bbs.infosquare.it



SISTEMA
DOS/WIN95 CD-ROM
GENERE
Corse
SOFTWARE HOUSE
Sierra
SVILUPPATORE
Papyrus
DISTRIBUTORE
Leader
TELEFONO
0332/874111
PREZZO
L. 99.900

SISTEMA MINIMO
Per far girare NASCAR 2 (in VGA senza tutti i dettagli) è necessario un 486 DX2/66 MHz con 16 MB di RAM, CD-ROM a doppia velocità, 15 MB liberi su hard disk e MS-DOS 5.0 o superiore oppure Windows95. Per la SVGA un Pentium è indispensabile.

SISTEMA CONSIGLIATO
I suggerimenti ufficiali parlano di un Pentium 90 MHz con oltre 16 MB di RAM, CD-ROM 4X e un centinaio di MB su hard disk per l'installazione completa. Viene fornita sul CD di gioco anche la versione ottimizzata per il chipset Rendition, che dovrebbe assicurare frame rate elevati anche a pieno dettaglio. Se poi avete una motherboard con chipset che sfrutta il nuovo tipo di DMA, avrete una fluidità davvero esemplare, grazie a un'altra versione sviluppata ad hoc. Per sfruttare al meglio il multiplayer, fino in otto, occorre una rete IPX.

ZETA VERDETTO

La valutazione di NASCAR 2 è difficile: da un lato, si tratta di un ottimo prodotto, dall'altro, la limitata popolarità, in Italia, della serie a cui si ispira non farà cogliere ai più le sue finezze. Per questo motivo è consigliato senza riserve solo a chi si era perso l'originale.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BLOOD AND MAGIC

Torna la TSR (sotto il marchio Interplay), la casa americana produttrice del celeberrimo sistema di giochi di ruolo Advanced Dungeons&Dragons, e lo fa con uno strategico ambientato in una nuova e inesplorata parte del pianeta Toryl, patria dei Forgotten Realms.

WARGAME BASATI SU D&D E AD&D

Di strategici basati sul sistema di regole di casa TSR non ce ne sono stati poi tanti: da ricordare, sicuramente *Fantasy Empires* e *Stronghold* della SSI (la software house che fino a un paio di anni fa deteneva i diritti per lo sfruttamento del marchio TSR su home computer), due titoli piacevoli, sebbene non realizzati con la cura dovuta. Più ampio è, invece, il panorama dei giochi di ruolo su computer ambientati nei Forgotten Realms, tra i quali non si può non citare la trilogia di *Eye of the Beholder* e i vari *Pool of Radiance*, *Curse of the Azure Bonds* e *Secret of the Silver Blades*, e molti altri di cui parleremo in future recensioni di giochi di ruolo basati sul sistema di AD&D.

Da un po' di tempo a questa parte uno dei generi che va per la maggiore è rappresentato dagli strategici e, in particolare, da quelli in tempo reale (quelli non a turni, tanto per capirci), come *Warcraft II* o *Warhammer*, per quel che riguarda le ambientazioni fantasy, e *Command&Conquer*, *Red Alert* o altri, per ciò che concerne le ambientazioni moderne.

Blood and Magic rientra pienamente in questa categoria: il gioco non è diviso in turni di gioco come nei precedenti **wargame basati su D&D e su AD&D**, ma si articola in varie missioni da giocare in tempo reale, tutte ambientate nei nuovi territori dei **Forgotten Realms**.

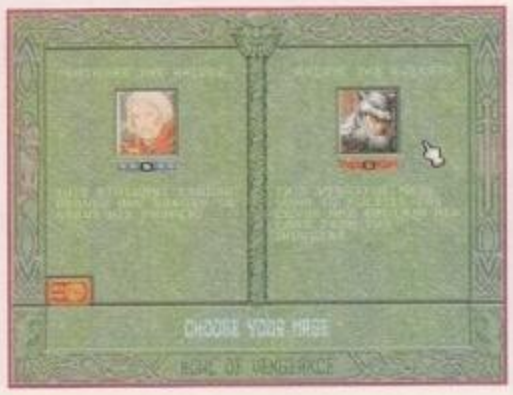
In *BaM* il giocatore veste i panni di un mago, buono o malvagio, impegnato nella conquista o nella difesa del territorio scelto all'inizio del gioco. Tutte le nostre unità hanno origine nella Bloodforge, una vera e propria piscina accumula-energia, che serve al mago per generare le varie creature di cui si servirà nella partita; i primi esseri che siamo in grado di creare all'inizio sono i golem di basalto, unità non troppo forti in combattimento, ma indispensabili nel corso del gioco, poiché sono gli unici a riuscire a produrre mana sufficiente per consentirci di creare altri mostri ed esseri. Man mano che si producono golem, li si può mandare ad esplorare terre sconosciute, alla ricerca di oggetti utili, o di locazioni fondamentali. Una volta trovata una di queste locazioni, le foundation, possiamo, sempre grazie ai golem, costruire edifici che ci aiutino nella battaglia, come le barrack, atte a creare guerrieri e ranger, i templi, in cui vengono generati chierici e guaritori, e così via, fino a particolari edifici che ci consentiranno di far nascere i draghi e creature veramente potenti. Unità dopo unità, si può arrivare a comandare un esercito numeroso, con il quale schiacciare il nemico. Lo scopo delle missioni varia, e non sempre bisogna distruggere le armate avversarie per finirne una. Ad esempio, in una delle prime ci viene richiesto di distruggere tutte le cripte della zona, mentre in un'altra dobbiamo distruggere le fortezze del nemico, indipendentemente dal fatto di lasciare vive le sue unità: questo aspetto dà al gioco una maggiore versatilità nelle cose da fare, nell'intenzione di uscire dai soliti canoni dei wargame fantasy. Vincendo gli scontri, creando esseri o trovando oggetti, il nostro mago accumula punti esperienza: con essi il nostro alter-ego può ricercare magicamente nuove creature e, una volta completata questa ricerca, egli è in grado di aggiungere alla lista delle unità che può produrre la creatura appena scoperta. Tra le unità che si possono ricercare, indispensabili sono i guerrieri, i ranger, e, soprattutto, i paladini, veri e propri carri armati fantasy, in grado di tenere testa a nemici numerosi, specie se si tratta di avversari non-morti, contro i quali essi hanno particolari bonus.

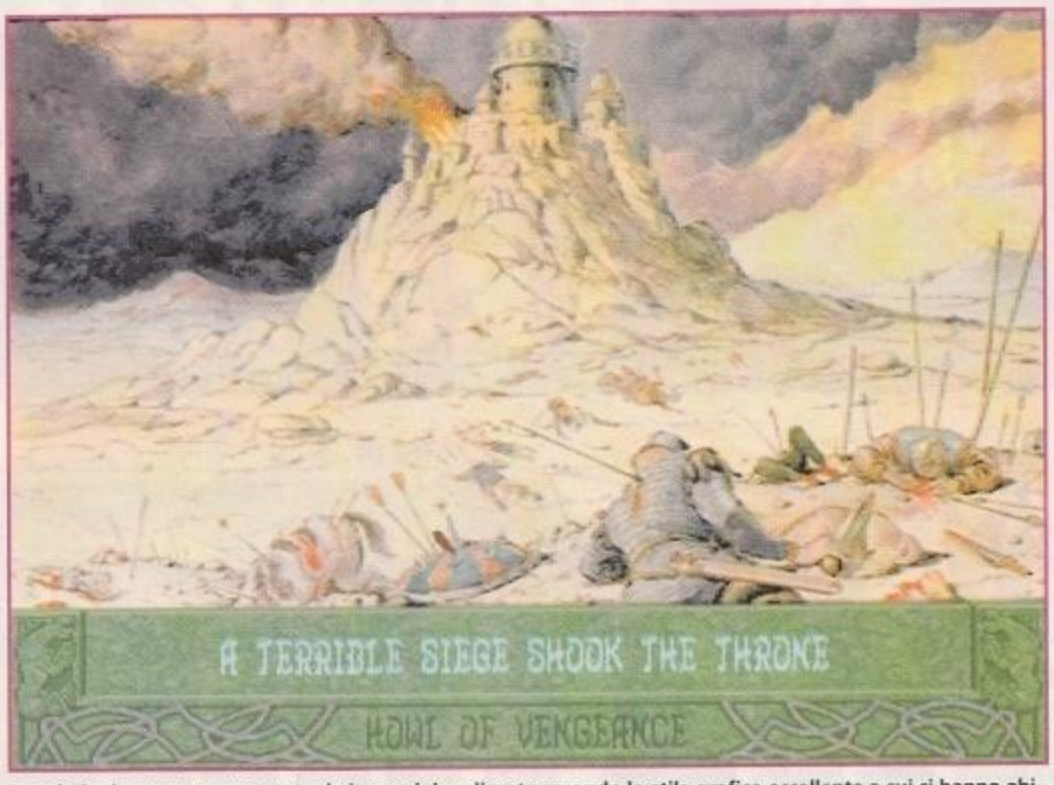
Prima di incominciare le missioni, bisogna scegliersi il reame in cui agire, e il mago da gui-

Come in altri titoli appartenenti a questo filone, anche in *Blood and Magic* è stata implementata l'opzione che nasconde le porzioni di territorio non ancora esplorate dalle nostre unità.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





Le missioni sono accompagnate da immagini realizzate secondo lo stile grafico eccellente a cui ci hanno abituato le pubblicazioni cartacee della casa statunitense con artisti del calibro di Elmore e Parkinson.

FORGOTTEN REALMS

I Reami Dimenticati sono un set di espansione per il sistema di regole di gioco di ruolo di AD&D, creato nel 1987 da Ed Greenwood e Jeff Grubb. I Reami si trovano sul pianeta Toryl, situato nel Primo Piano Materiale, e abbracciano tutte le tipologie del fantasy che si conoscano: dai boschi nordici, ai grandi deserti, dalle rovine di antiche civiltà, alle isole nei mari tropicali, tutto è presente nei Reami, un vero e proprio mondo che ricalca le ambientazioni della nostra amata Terra.

dare. Per ogni reame vi è una diversa trama che fa da sfondo allo svolgersi delle azioni, scritta appositamente per *BaM* da uno dei santoni della TSR, David "Zeb" Cook, così come i regni in cui ci muoviamo sono stati disegnati appositamente per questo gioco dallo stesso staff della TSR che si occupa del mondo dei Forgotten Realms nei giochi di ruolo da tavolo. Scelto il reame, dobbiamo selezionare il mago che vogliamo controllare, e ci apparirà un messaggio, richiamabile in qualsiasi momento da parte del giocatore, in cui è specificata la missione, e, nota curiosa, viene anche menzionato che cosa fare per fallire la missione (ad es., si vince eliminando tutte le unità nemiche, si perde se vengono distrutte tutte le nostre). Ciascuna delle regioni tra le quali dobbiamo effettuare la nostra scelta presenta un differente grado di difficoltà, e questo è sicuramente un pregio, dato che introduce gradualmente nella dinamica di gioco anche chi sia a completo digiuno di strategici.

Tutto sommato, *BaM* poteva sicuramente essere realizzato meglio: tutta la cura riposta nel creare nuovi reami che ricalcassero fedelmente le linee essenziali del mondo dei Forgotten Realms non ha trovato un pieno riscontro nella qualità globale del gioco: la grafica è ben curata, ma talvolta, specie nei dettagli, risulta troppo confusa, cosicché capita non di rado di passare accanto ad un oggetto magico e scambiarlo per un arbusto o un cespuglio; ristretta è anche la giocabilità, poiché il gioco consiste più nel far combattere le proprie armate che nell'usare la magia, la quale viene utilizzata unicamente per creare unità di guerra o nuovi mostri.

Dal punto di vista del sonoro, gli effetti sono pochi, sebbene azzeccati, e la musica, molto suggestiva all'inizio, risulta ripetitiva dopo i primi venti minuti di gioco; ci accompagna per la durata delle missioni il parlato digitalizzato, che esegue la "telecronaca" degli avvenimenti, avvisandoci, ad esempio, quando abbiamo perso un'unità o quando il nemico ci attacca.

Anche se non può reggere il confronto con giochi come *Warcraft II* o *Red Alert*, *BaM* è divertente e ha il pregio di essere molto intuitivo e facile da gestire; per chi, poi, non avesse ben chiare le funzioni del gioco, è stato realizzato un tutorial che ha il compito di introdurre il giocatore, passo dopo passo, nelle varie fasi dell'azione, e una guida enciclopedica su tutto ciò che appare nel gioco.

Alessandro Stanchi

Come potete valutare da queste immagini, l'impatto grafico generale non è malvagio. Peccato che in alcuni particolari i grafici della Interplay non abbiano prestato la cura che ci si poteva attendere.

SISTEMA
WIN95/DOS CD-ROM
GENERE
STRATEGICO
SOFTWARE HOUSE
INTERPLAY
SVILUPPATORE
TACHYON STUDIOS
DISTRIBUTORE
LEADER
TELEFONO
0332/874111
PREZZO
L. 99.900

SISTEMA MINIMO
PC 486 DX 66 MHz, con 8 MB di RAM (12 se sotto Windows 95), CD-ROM a doppia velocità, scheda video VGA a 256 colori, MS-DOS 5.0 o superiore, 35 MB di spazio su disco fisso.

SISTEMA CONSIGLIATO
Processore Pentium, 16 MB di RAM, CD-ROM a quadrupla velocità, scheda sonora Sound Blaster o simili (sono supportate quasi tutte le schede audio in commercio), mouse.

ZETA VERDETTO

Leggero e non troppo impegnativo, piacerà anche ai non fanatici, grazie alla facilità dei comandi. Sperando in una futura rinascita del sistema di AD&D su computer, si rivela un acquisto azzeccato per gli amanti della TSR, un po' meno ai fan degli strategici puri.

6

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

IN EDICOLA C'E' UNA NUOVA RIVISTA PER TE

IL MIO CASTELLO EDITORE - TEL 02-6713121

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

LEGGILA, LE TUE PIANTE TE NE SARANNO GRATE PER SEMPRE

I LAVORI DEL MESE DI FEBBRAIO

ORA E' IL MOMENTO DI POTARE LE ORTENSIE

FARE IL MIELE IN UN PICCOLO GIARDINO

GIOCHIAMO CON NOSTRO FIGLIO AL GIARDINIERE

TRUCCHI E SEGRETI DEL BALCONE PERFETTO

UN ANGOLO DI AMAZZONIA NELLA NOSTRA CASA

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

L'angolo di MacMan

Solo per questo mese il buon Massimo Triulzi, folletto gentile dei videogiocatori targati Mac, si prende un po' di riposo; i suoi lettori affezionati non temano: dal prossimo numero il nostro MacMan ufficiale tornerà a colpire. Sbrigati i convenevoli (e gli auguri per una pronta guarigione), passiamo alla consueta rassegna di uscite e news, che in questo periodo è particolarmente succosa e che riguarda tre interessanti conversioni dal mondo PC.

HARPOON II

Fino ad ora il principe dei giochi di strategia per Mac ma, probabilmente, anche per PC. Ostico al punto giusto, essenziale nella grafica, e, soprattutto, dotato di un'intelligenza artificiale fra le migliori presenti sul mercato, *Harpoon* consente di simulare scontri fra unità aeronavali in avvincenti e lunghe partite contro il computer o contro un avversario collegato in rete.

Si comincia con l'attesissimo e da poco annunciato *Command & Conquer*. Si tratta di un gioco molto particolare che, per la prima volta, unisce strategia ed azione frenetica.

Al giocatore spetta, infatti, il compito di guidare ciascuna delle sue unità contro quelle avversarie, cercando di portare a termine le missioni che gli sono state affidate dai vertici del suo comando.

Lo scenario è un tantino fantapolitico, ma non del tutto assurdo. Due organizzazioni militari/paramilitari, il GDI (Global Defence Initiative) e la Fratellanza di NOD, si scontrano per il dominio del pianeta. La prima è una sorta di incrocio tra la NATO e la CIA, e rappresenta, non storcete il naso, la fazione dei "buoni", mentre la seconda, quella dei cattivi, è una sorta di mega-corporazione di terroristi, perfettamente organizzata e in grado, grazie alle elevate tecnologie che possiede, di influenzare l'opinione pubblica attraverso i principali mass media.

Grande enfasi è posta sul background e sugli eventi fuori campo: prima di ogni missione verremo infatti informati riguardo i nostri obiettivi tramite briefing, filmati e trasmissioni criptate, realizzati dai game designer della Westwood con un interessante mix di fondali digitali e attori in carne ed ossa.

Il momento centrale del gioco resta comunque il movimento delle singole unità, il loro controllo in caso di scontro col nemico e la costruzione di basi di appoggio. La varietà dei mezzi e dei corpi coinvolti è davvero elevata: avremo a disposizione fucilieri, granatieri, mezzi leggeri e pesanti di vario genere, blindati, genieri, unità lanciamissili, elicotteri d'assalto e cacciabombardieri.

Non sempre i fondi a disposizione per organizzare i nostri assalti saranno però elevatissimi cosicché, oltre che fare i conti col nemico, dovremo vedercela con il budget assegnatoci: tanto vale essere arruolati in un'organizzazione paramilitare.

In ogni caso, grafica (in alta risoluzione) ed effetti sonori sono eccellenti e il mix fra strategia e azioni che richiedono decisioni rapide e riflessi pronti è abbastanza ben calibrato anche se, a nostro avviso, volutamente sbilanciato sul secondo aspetto. I fanatici di *Harpoon II*, insomma, troveranno *C&C* un po' troppo frenetico. Difficili, da un certo punto in poi, anche le missioni, che vedranno il giocatore, a qualsiasi fazione appartenga, cominciare in netto svantaggio nei confronti del nemico.

Il titolo della Westwood non tradisce comunque le aspettative di chi sperava in una conversione fedele e che vedesse la luce in tempi brevi. Poco importa che gli utenti PC stiano già giocando al secondo titolo della serie: la rapidità con cui *C&C II, Red Alert* è stato pubblicato ha sorpreso un po' tutti. Non ci resta che contare in una trasposizione altrettanto rapida per il suo alter ego su Mac.

Abbiamo appena preso possesso della spiaggia e installato le nostre basi di appoggio.

Stop al volo di Batistuta: l'Argentina è un avversario di tutto rispetto...

Una bella presa di Pagliuca ci leva dagli impicci anche stavolta...

Galoppata di Donadoni sulla fascia destra; il resto prevede cross al centro, tiro al volo di Casiraghi e, possibilmente, gol. *Actua Soccer* è aggiornato al 95, ma è anche totalmente editabile...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Un "Harvester" del GDI raccoglie preziosi cristalli di tiberium, un bizzarro agglomerato di minerali, estremamente tossico ma vitale per il sostentamento delle nostre centrali energetiche...

Secondo titolo degno di nota è, questo mese, *Actua Soccer*. Sfatando una tradizione negativa che, per qualche oscura ragione, impediva ai giochi sportivi di sbarcare sugli schermi di noi Mac-user, il titolo della Gremlin consente di scendere in campo e di guidare, possibilmente alla vittoria, una delle squadre nazionali previste dal pacchetto.

I giocatori, realizzati in grafica poligonale, si muovono con fluidità e realismo (merito soprattutto delle tecniche di motion capture utilizzate per le figure), mentre utilizzando solo i cursori direzionali e un paio di altri tasti (tiri e passaggi), potrete ottenere un'infinità di differenti mosse, dal colpo di tacco alla sforbiciata volante.

Le opzioni e i particolari di contorno sono poi di tutto rispetto; il gioco può essere affrontato secondo le modalità "Arcade" e "Simulation". Nel primo caso, la scelta dei membri della squadra (tutti i team internazionali sono statisticamente accurati) è automatica e consente di buttarsi subito nella mischia. Nel secondo caso, la selezione e i ritocchi tattici sono vitali sia preliminarmente che durante la partita.

L'approccio poligonale consente infine pressoché ogni tipo di visuale di gioco, a seconda dei gusti e delle abitudini, mentre il rumoreggiare della folla e il commento, rigorosamente in inglese, danno l'impressione di essere veramente in un grande stadio a disputare il match dell'anno. Un titolo davvero attesissimo (un po' troppo forse...), per il quale è consigliato l'uso del joystick.

Ultimo, ma non meno importante, un titolo che, per la verità, fa capolino sugli scaffali dei migliori rivenditori da qualche tempo: *Mechwarrior 2*.

Superate le difficoltà tecniche solo dopo aver reperito il patch del gioco sul sito web della Activision (Mechwarrior non era in grado di girare su calcolatori che montano processori Power PC 603e, cioè i processori più diffusi sui Performa), eccoci alla guida del nostro gigante d'acciaio, a combattere, generatore a fusione permettendo, per l'onore del nostro clan.

Eccoci alle prese con un carrarmato che ci impedisce di transitare su questo ponte...

Il gioco è ambientato nel lontano **terzo millennio**, periodo nel quale gli uomini combattono una guerra senza esclusione di colpi a bordo di gigantesche macchine bipedi pesantemente armate, i mech appunto.

Mechwarrior non è uno sparatutto, ma un simulatore a tutti gli effetti e, in quanto tale, dei simulatori condivide aspetti positivi e negativi: un po' ostico sulle prime ma decisamente appagante alla lunga. Superate le sessioni di training, durante le quali il nostro istruttore ci fornirà tutte le informazioni necessarie via radio (ma - ahimè - senza uno straccio di sottotitolo), cominceremo a prendere parte alle missioni vere e proprie, molto varie e avvincenti.

Al di là delle bellissime presentazioni in FMV, la grafica del gioco è quasi totalmente poligonale, cosicché gli scenari risultano un po' scarni e poco dettagliati. Anche il movimento dei pesanti mezzi non sembra, dall'esterno, fisicamente molto preciso, ancorché dalla nostra postazione le oscillazioni della cabina appaiano, ad ogni passo, piuttosto realistiche.

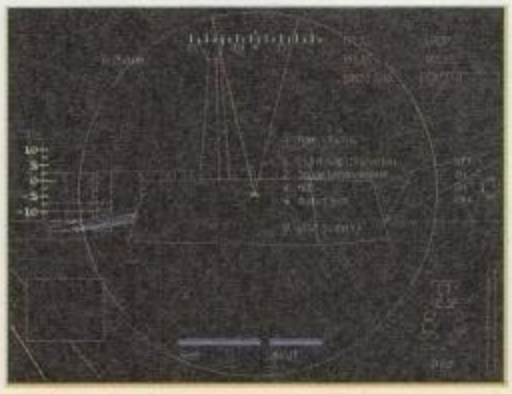
Se si è disposti a passare sopra questi difettucci, piuttosto accessori e che non toccano la elevata giocabilità del titolo, *Mechwarrior 2* può regalare molte ore di sano divertimento.

Eugenio Spagnolini

TERZO MILLENNIO

Il background di *Mechwarrior* è ispirato alla suggestiva saga di Batteltech, basandosi sulla quale la FASA, blasonata casa produttrice americana di giochi da tavolo, ha prodotto una gran quantità di titoli, dai GDR ai giochi di strategia. Chi desideri cimentarsi con miniature e mappe esagonate non avrà altro da fare che rivolgersi a uno dei negozi specializzati...

Qui sotto potete vedere il radar in grafica wireframe disponibile sul cruscotto del vostro mecha.



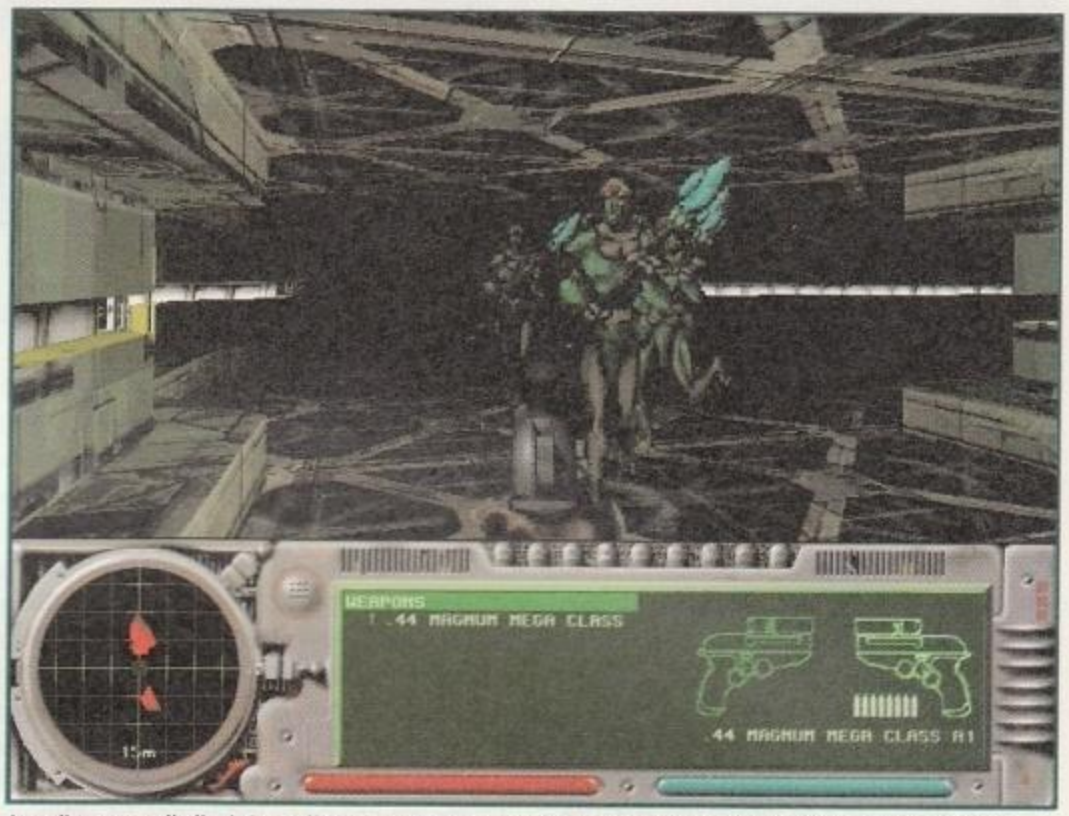
Come risulta evidente da questa immagine, l'engine grafico di *Mechwarrior 2* non brilla particolarmente per la ricchezza dei suoi ambienti. Per fortuna, almeno i robot sono ricoperti di texture.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MARATHON INFINITY

Finalmente sui nostri schermi il terzo capitolo della saga di Marathon, *con il solito corredo di armi micidiali, orridi alieni, porte bloccate, ascensori impazziti, cunicoli e interruttori. Nonostante l'innegabile senso di deja vù, quelli della Bungie Software portano a casa un altro successo.*



La solita torma di alieni ci sta alle calcagne. Poco male: più sono grossi più fanno rumore quando cadono...

AMBIENTI SOMMERSI

Marathon II fu il primo gioco in 3D per Mac a offrire la possibilità di esplorare ambienti sommersi, nuotando in prossimità della superficie o camminando sul fondo. Gli effetti audio ovattati e la grafica opportunamente alterata davano l'impressione di trovarsi veramente sott'acqua. Purtroppo, però, le armi non funzionavano e le riserve di ossigeno si esaurivano fin troppo in fretta. L'abbondanza di mostri anfibi rendeva poi il tutto un po' troppo complicato...

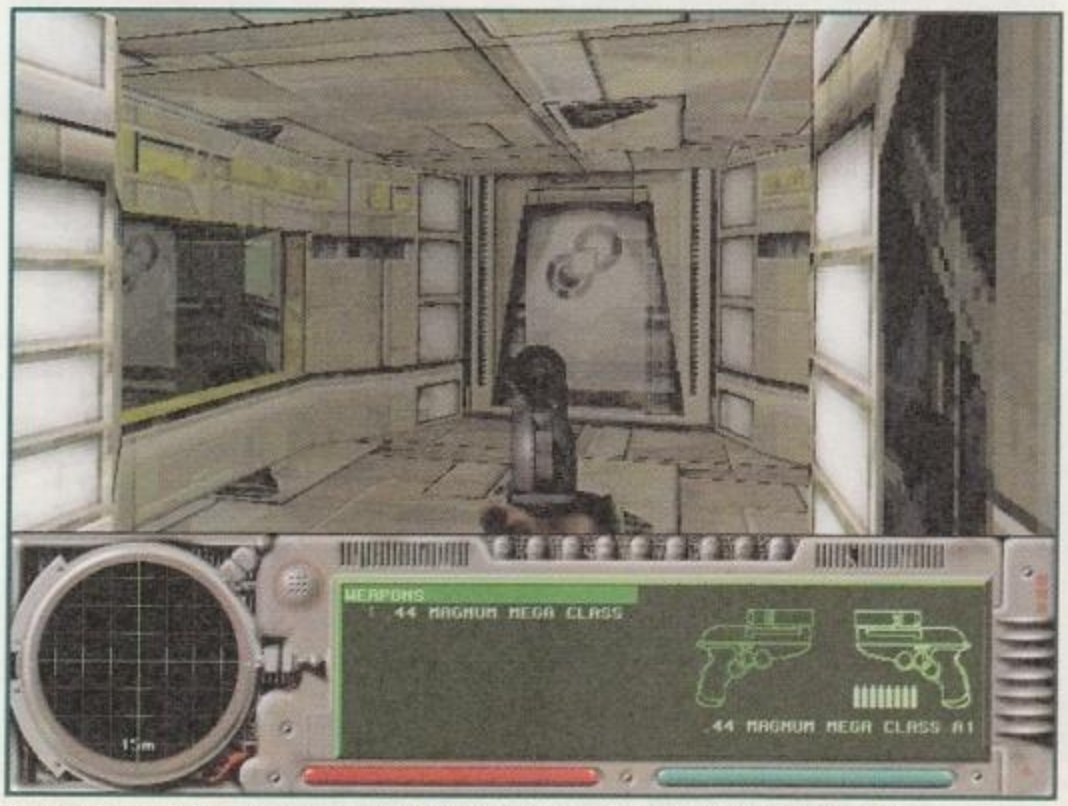
Quando, quasi quattro anni fa, il primo capitolo della saga di *Marathon* vide la luce, fu, per tutti gli aficionados della mela iridata, un vero evento. Dopo un secondo capitolo, tecnicamente molto valido, ma che non convinceva davvero fino in fondo, forse per la grafica troppo colorata o forse per l'eccessivo uso di **ambienti sommersi**, finalmente torniamo a esplorare le stanze e i cunicoli dalle atmosfere cupe e inquietanti che tanto ci erano piaciute nella prima versione.

Marathon, per chi ancora non lo conoscesse, appartiene al genere degli "sparatutto" tridimensionali, con vista in soggettiva, trabocchetti, pannelli segreti, armi micidiali (si va dal lanciamissili da spalla alla pistola a fusione) e, ovviamente, orridi alieni da eliminare. È più forte di noi, davvero, ma proprio classificarlo come clone di *Doom* non ce la sentiamo: sui nostri Macintosh, *Marathon* apparve ben prima del titolo della id. In ogni caso, abbandonando le questioni oziose, ciò che rende il tutto interessante non è certo il concetto di gioco in sé, che senz'altro non rappresenta più una novità, quanto un insieme di elementi come la trama, la cura dei dettagli e l'atmosfera. Può sorprendere, ma l'idea di seguire un qualche canovaccio e di venire, di tanto in tanto, aggiornati sugli eventi "fuori campo", aiuta il coinvolgimento e aumenta non poco la soddisfazione per la riuscita delle missioni, anche per un gioco d'azione pura come *Marathon*.

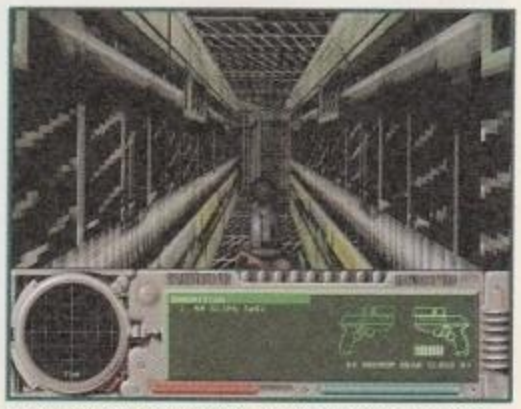
Anche questa volta la struttura rimane fedele ai precedenti capitoli della saga; armati di aggeggi via via più devastanti e di tanta pazienza dovremo portare a termine i vari compiti che l'intelligenza artificiale della nave (ricordate Durandal, il megacomputer autocosciente e un po' filosofo, co-protagonista del secondo capitolo?) ci affiderà di livello in livello; e anche questa volta portare a casa la pellaccia non sarà cosa da poco.

Forti dell'esperienza accumulata, i programmatori della Bungie hanno svolto, tecnicamente parlando, un lavoro di tutto rispetto, che non smentisce affatto la buona tradizione della casa di San Francisco.

Il gioco gira sia in alta che in bassa risoluzione, a seconda delle capacità della macchi-

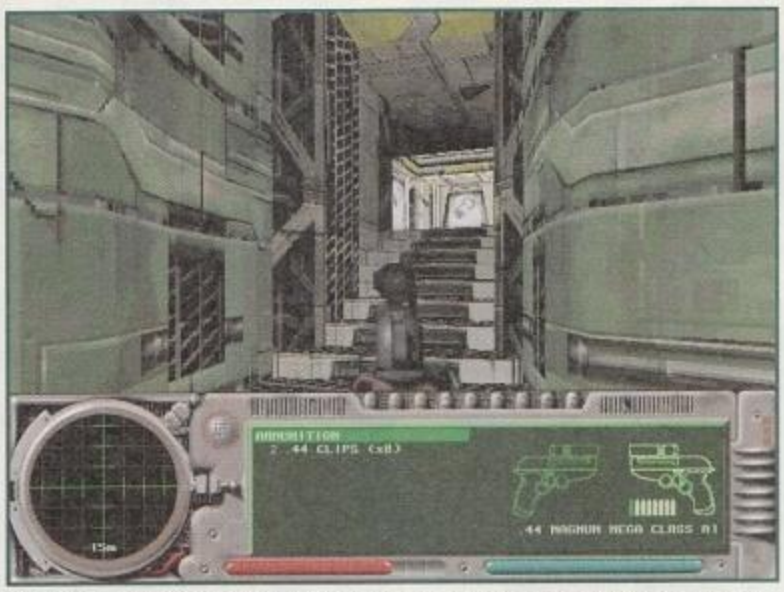


La solita porta bloccata; e chissà in quale lontano cunicolo si trova l'interruttore per sbloccarla...


Uno stretto e buio corridoio: c'è qualcuno laggiù?

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Con *Marathon Infinity* tornano gli ambienti tecnologici e cupi del primo capitolo della saga.

Tramite i terminali sparsi qua e là per la nave verremo ragguagliati sull'obbiettivo della nostra missione.

na a disposizione. La colonna sonora è davvero grintosa e gli effetti audio, rigorosamente stereofonici, sono inquietanti ed evocativi.

Purtroppo, anche qui come in tutti i giochi in cui viene utilizzata grafica 3D in texture mapping, solo i fortunati possessori di un Power Mac potranno permettersi il lusso di giocare a tutto schermo e con grafica a 16 bit (65.000 colori!), ma questo è uno standard a cui siamo già abituati.
In ogni caso, *Marathon* risulta giocabile, se non propriamente godibile, su una macchina con processore 68040, a 256 colori, a basso dettaglio e a dimensioni leggermente ridotte, oppure, ma è un compromesso che spetta all'utente, a dettaglio elevato ma con un paio di canali audio disattivati e con una finestra di gioco piuttosto piccola.

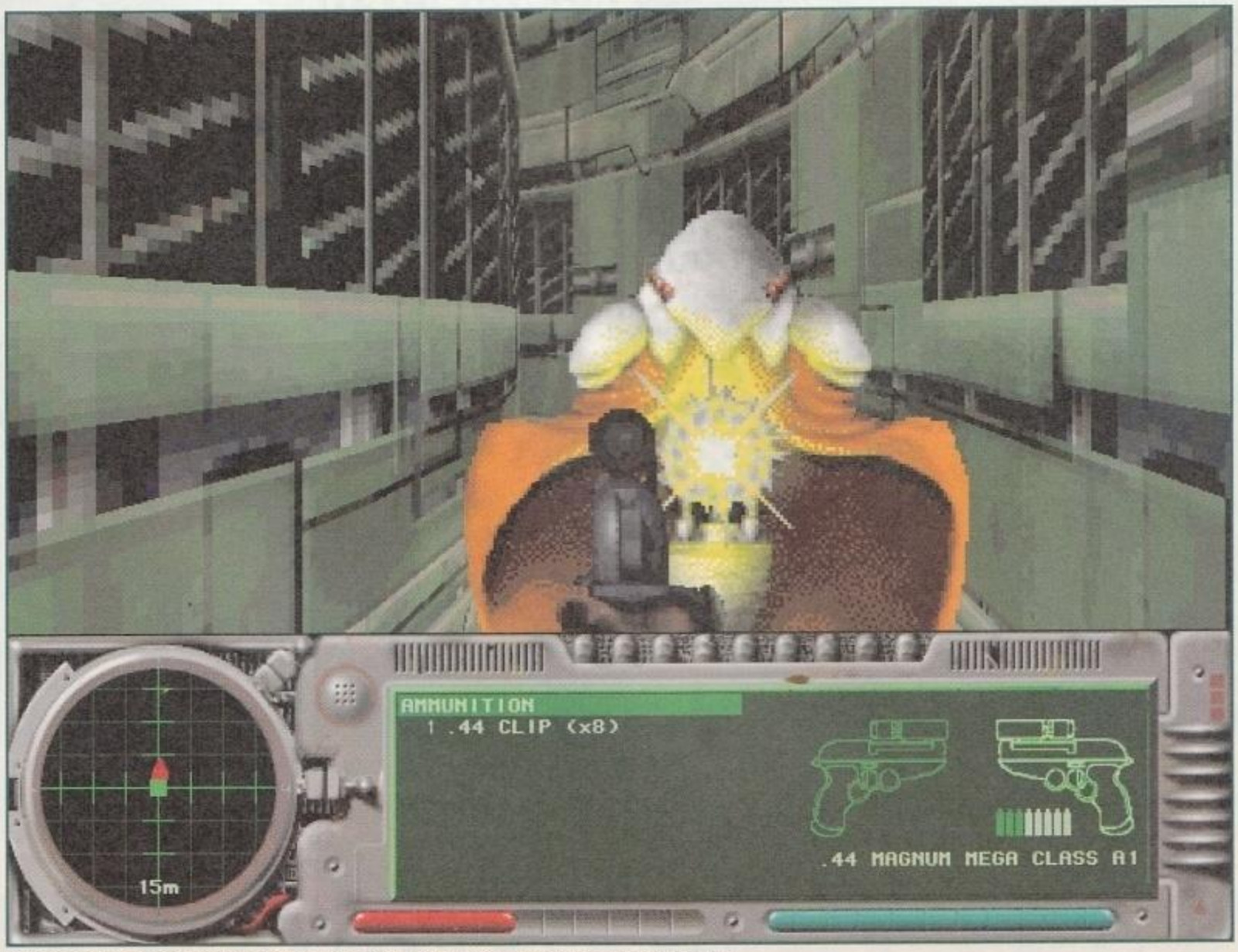
Marathon è in grado di supportare fino a otto giocatori in rete che, come da tradizione, possono comunicare fra di loro, registrando messaggi attraverso il microfono in dotazione con tutti i Mac.

Col CD di installazione sono forniti anche gli editor di livelli e il software per modificare gli ambienti esistenti (**"Anvil" e "Forge"**). Il software non è certo di uso immediato e richiede un'accurata lettura del manuale, ma con un po' di pazienza potrete creare delle arene per scontri in multiplayer, o degli scenari da far giocare ai vostri amici, di ogni genere e pressoché senza limitazioni.

Eugenio Spagnolini
(si ringrazia Melange -MI)

ANVIL E FORGE

I più fanatici sostenitori di Marathon conoscono sicuramente i due editor di livelli, utili, rispettivamente, a creare nuova grafica e suoni e a disegnare mappe e ambienti inediti. Noi li abbiamo provati: l'interfaccia è perfettamente allineata con gli standard Mac, ma la padronanza delle tecniche richiede un po' di pazienza. In ogni caso gironzolare per stanzone e cunicoli partoriti dalla propria fantasia garantisce una certa soddisfazione...



Questa sorta di attaccapanni semovente ha in serbo qualcosa per noi: una bella scarica di plasma!

SISTEMA
Mac CD-ROM
GENERE
Sparatutto 3D
SOFTWARE HOUSE
Bungie Software
SVILUPPATORE
Interno
DISTRIBUTORE
N.D.
TELEFONO
N.D.
PREZZO
L. 104.000

SISTEMA MINIMO
Macintosh dotato di processore 68040, System 7, 256 colori, 4 MB di RAM, lettore CD.

SISTEMA CONSIGLIATO
Power Macintosh dotato di processore Power PC a 100 MHz, 32.000 colori, 8 MB di RAM, lettore CD 4x.

ZETA VERDETTO

Niente di nuovo sotto il sole. In ogni caso un prodotto di punta nel suo genere e confezionato con tutti i crismi: tecnicamente ineccepibile e di grande presa. Se preferite evitare seghe elettriche ed effetti splatter Marathon *è ciò che fa per voi.*

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SONO IN EDICOLA

LA RIVISTA CHE CAMBIERA' PER SEMPRE IL TUO MODO DI USARE IL COMPUTER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

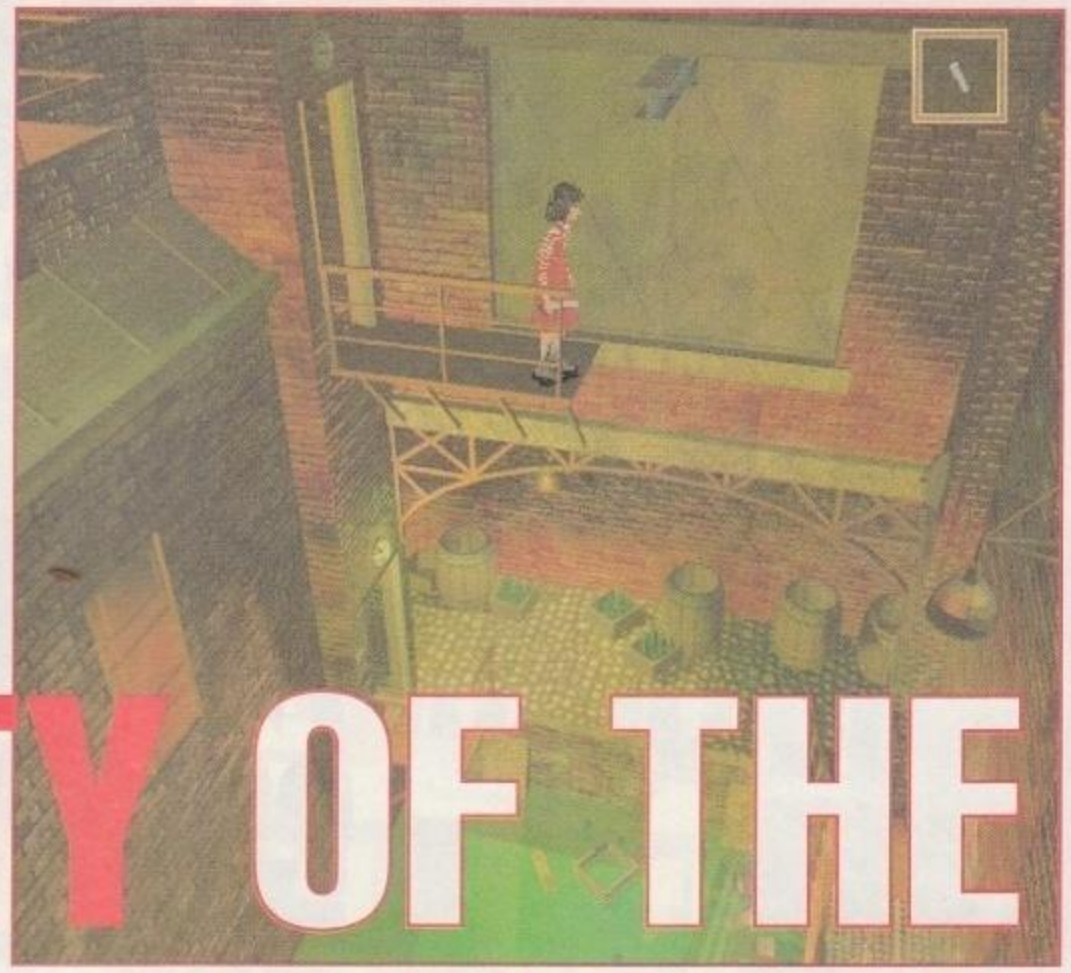
http://www.oldgamesitalia.net/

La rivista tutta MAC piu' famosa in Europa da oggi anche in edizione italiana

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dopo l'avventurosa Lara Croft, arriva sui nostri hard disk un altro eroe al femminile, che al contrario della protagonista di Tomb Raider, *è docile e indifesa all'apparenza, ma può contare su una determinazione indistruttibile.*



THE CITY OF THE LOST CHILDREN

THE CITY OF THE LOST CHILDREN

Gli amanti del grande schermo d'oltralpe avranno già riconosciuto il titolo di un celebre film francese da cui il gioco prende spunto per trama e ambientazione. Il team della Psygnosis si è avvalso dell'aiuto, determinante per riprodurre la tetra atmosfera, di Marc Caro, il direttore artistico del film omonimo.

Immaginatevi una Venezia post-industriale, un incubo uscito dalla penna del padre di Oliver Twist, con qualche suggerimento del grande Verne: probabilmente siete sulla buona strada per capire la città dove si svolge questa avventura d'oltralpe, onirica e terribile come i fumetti di Bilal, sin dalla trama. Un mostro, di nome Krank, non riesce a sognare, e quindi rapisce innocenti bambini e li porta nella sua città prigione, nella speranza di poter sottrarre i loro sogni. Tuttavia, i suoi orribili piani devono fare i conti con One, determinato a salvare i bambini perduti dalla città perduta...

Impersonerete una bambina di dieci anni, Miette, che abita questa tetra città, costretta a rubare per non finire in un'umida cantina. Il mondo esterno vi viene presentato da una serie di "telecamere" fisse, che a seconda dei movimenti del vostro alter ego in gonnella, vi seguiranno in ogni vostra peregrinazione. Al contrario dei tre *Alone in the Dark*, a cui senza dubbio il gioco della Psygnosis si ispira, potrete scegliere quale visuale attivare quando ce ne sono diverse disponibili. Quindi, se vi spostate dietro una scala e il vostro personaggio risulta nascosto dall'inquadratura corrente, potrete forzare il computer a passare a un'altra inquadratura, spesso più chiara e utile per i vostri movimenti.

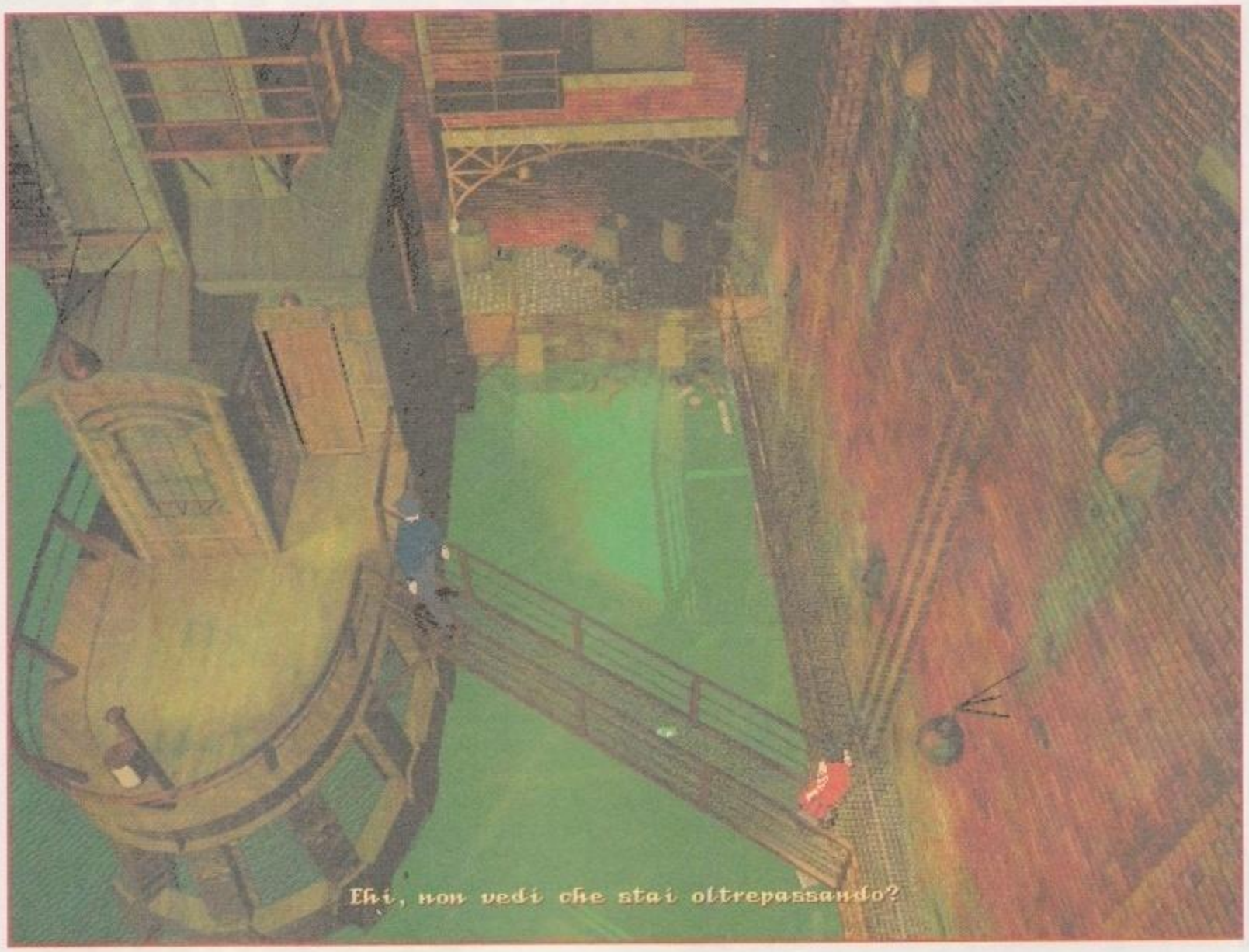
Se dubitate ancora che i videogiochi stiano convergendo verso una forma di intrattenimento molto simile alle produzioni televisive o cinematografiche, ***The City of The Lost Children*** vi farà cambiare idea. Sarebbe limitativo e ingiusto parlare di questo gioco come di un semplice clone della serie *Alone in the Dark*, dato che se da una parte eredita dalla trilogia della Infogrames il sistema di controllo, l'engine grafico di *The City of the Lost Children* vi presenterà degli stupendi ambienti in alta risoluzione, molto più definiti e curati della villa di *Alone in the Dark 2* o del villaggio fantasma visitato da Carnby nel terzo episodio. Le luci al neon sfarfallano continuamente mentre la nostra eroina

Tutti i personaggi di *City of the Lost Children* sono stati realizzati con un'accuratissima tecnica di Motion Capture. Ad esempio, il prigioniero nell'angolo della stanza barcolla per la sbronza!

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



sfida guardie e passerelle alla ricerca del suo personale Grail e si sente lo scricchiolio quando Miette passa dai mattoni rossi alle assi di legno.

Gli splendidi fondali sono percorsi dai diversi personaggi che incontrerete durante l'avventura: la stessa Miette è un capolavoro di motion capture, e testimonia gli sforzi del team di sviluppo, tesi a creare un personaggio che si muovesse credibilmente. Sebbene si tratti di poligoni ricoperti da bitmap, i movimenti di tutti personaggi sono estremamente convincenti, e basta vedere il barcollio della guardia o le "frenate" di Miette quando smette di correre per rendersi conto di cosa stiamo parlando.

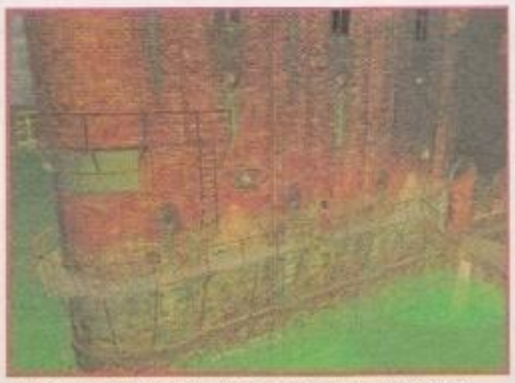
Purtroppo, *The City of the Lost Children* è seriamente penalizzato da due fattori: in primo luogo, oltre a muovere il vostro personaggio nelle quattro direzioni principali, potrete inginocchiarvi e correre, ma non saltare. Solo in alcuni punti previsti dal gioco, la nostra intraprendente ragazzina scalerà balle di tessuto o casse di legno, mentre la maggior parte degli ostacoli, anche se visivamente più ridotti in dimensioni, rimarrà insormontabile. Il sistema di controllo vi permette, inoltre, di portare solo un oggetto con voi, dato che non esiste un inventario - ancora meno che nel già limitato *Ecstatica*! A rendere ancora più complessa la nostra vita, non potrete aprire porte o scalare le (poche) casse predisposte all'interazione quando avete un oggetto in mano. In pratica, questo significa che portare fuori dalla prima locazione la spugna che si trova sotto la lavagna diventa un'impresa titanica.

Il secondo problema, strettamente correlato al primo, è dato dalla difficoltà degli enigmi che incontrerete. Guardie che non vi fanno passare, cani inferociti, porte chiuse:

ECSTATICA

Sempre dalla Psygnosis, siamo in trepidante attesa del secondo episodio di *Ecstatica* che promette di far tornare i solidi tondeggianti e il clima horror che tanto ci avevano stupito, rivisti e corretti. Dovremo aspettare ancora qualche mese, prima di sapere se la nostra attesa verrà ricompensata...

Il faro è una delle locazioni più misteriose della prima parte del gioco. Scoprirete la sua luce?


Questa schermata mostra senza alcun dubbio la qualità degli stupendi fondali del gioco.

Molti edifici della "città perduta" sono costruiti sull'acqua, e formano una Venezia post industriale.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

OGGETTI

Anche se le voci digitalizzate rimangono in inglese, è possibile attivare i sottotitoli in diverse lingue, compreso, fortunatamente, l'italiano. La traduzione è discreta, e abbiamo notato solo qualche inesattezza di scarsa importanza, che non influisce minimamente sull'avventura.

L'avventura di Miette inizierà in questa parodia di aula scolastica. Parlate con le due maestre prima di uscire, in modo da scoprire cosa pretendono da voi.

Se non obbedite agli ordini impartiti, rischierete di finire in cantina; tuttavia, non è troppo difficile fuggire da questa improvvisata prigione.

nelle prime ore di gioco, vi sembrerà di essere davvero rinchiusi in un ambiente sigillato.

Purtroppo non è possibile esaminare gli oggetti, né quelli che avete in mano, né quelli che vi circondano, quindi non è possibile sapere se state proseguendo nella giusta direzione o se avete preso un abbaglio. Ad esempio, all'inizio dell'avventura avrete a che fare con un ubriacone che vi impedisce di proseguire nella vostra missione. Consegnandogli una bottiglia vuota, scoprite che preferisce di gran lunga quelle piene, e quindi scatenerete una caccia al tesoro per trovare una bottiglia piena di alcol o un modo per riempire la vostra (che quindi dovete trascinarvi dietro, impedendovi di raccogliere eventuali altri oggetti). Nonostante nelle stupende schermate della città appaiano dozzine di altre bottiglie e un numero ancora superiore di botti chiuse o aperte, nessuna di essere è interattiva, e quindi la nostra eroina dovrà trovare un altro modo per procurarsi l'alcol necessario per anestetizzare il suo problema più urgente. Gli **oggetti** presenti nel gioco, d'altra parte, non sono affatto numerosi, e se questo fatto da una parte limita il problema dato dalla mancanza dell'inventario, dall'altra riduce una già limitata interazione con il mondo circostante.

L'engine grafico, per quanto stupendo, non riesce a salvare *The City of the Lost Children* da una giocabilità scandalosamente messa in ridicolo dall'inesistente inventario e dalla difficoltà degli enigmi che il nostro piccolo alter ego dovrà affrontare. Nonostante varrebbe la pena acquistare il gioco solo per la bellezza degli sfondi e della musica, prodotta tra l'altro dallo stesso compositore responsabile della colonna sonora del film, Angelo Badalamenti, dal punto di vista del gioco vero e proprio, *The City of the Lost Children* rappresenta una sfida a volte snervante e frustrante.

Fabio Paglianti

SISTEMA
MS-DOS CD-ROM
GENERE
AVVENTURA
SOFTWARE HOUSE
PSYGNOSIS
SVILUPPATORE
INTERNO
DISTRIBUTORE
HALIFAX
TELEFONO
02/413031
PREZZO
N.D.

SISTEMA MINIMO
Avrete bisogno quantomeno di un 486 di fascia alta, con un lettore CD-ROM 2X e 8 MB di RAM. L'installazione "normale" è di circa 40 MB

SISTEMA CONSIGLIATO
Un Pentium 75 con 16 MB di RAM e un CD-ROM 4X. L'installazione massima, di quasi 500 MB, non conviene a meno che abbiate un lettore 1X!

Un'avventura contraddittoria: grafica in alta risoluzione e sonoro sono a livelli eccezionali; tuttavia, la giocabilità, nonostante non sia terribile, è minata da diversi difetti che nel complesso lo rendono un gioco dedicato soprattutto ai più pazienti.

7

ZETA VERDETTO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

PUO' LA LUCE ESISTERE ...

© GREMLIN INTERACTIVE LIMITED 1996. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

CADARIO

... SENZA L'OSCURITA'?

LA PREMATURA SCOMPARSA DEL PADRE HA CONDOTTO IL GIOVANE ADAM RANDALL NELLO SPERDUTO VILLAGGIO GALLESE DI HELSTON.
DOPO AVER RICEVUTO UNO STRANO PACCHETTO DA PARTE DI UN AMICO SACERDOTE DEL PADRE SI VEDRÀ INVISCHIATO, TUTTO D'UN TRATTO, IN UNA SERIE DI FATTI CHE MINACCIANO DI SCONVOLGERE IL TESSUTO DEL TEMPO E DELLO SPAZIO, RITROVANDOSI AD INSEGUIRE IL SUO DESTINO FINO ALLA SINISTRA PARROCCHIA DI SAN MICHELE...

REALMS of the HAUNTING

- Vesti i panni di Adam Randall in un'esperienza di gioco assolutamente immersiva e, insieme, in un vasto mondo in 3D, visualizzato in prima persona.
- Confrontati con spiriti demoniaci, splendidamente animati grazie alla tecnologia 'motion capture'.
- Con oltre 2 ore di full-motion video, più di 20 creature e demoni in 3D e 15 tipi di armi diverse rimarrai affascinato dall'ambiente horror e dalle trame ordite da un vecchio stregone che, con il suo alter-ego demoniaco, sta cercando di far precipitare il mondo in una nuova tenebrosa era.

Software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/

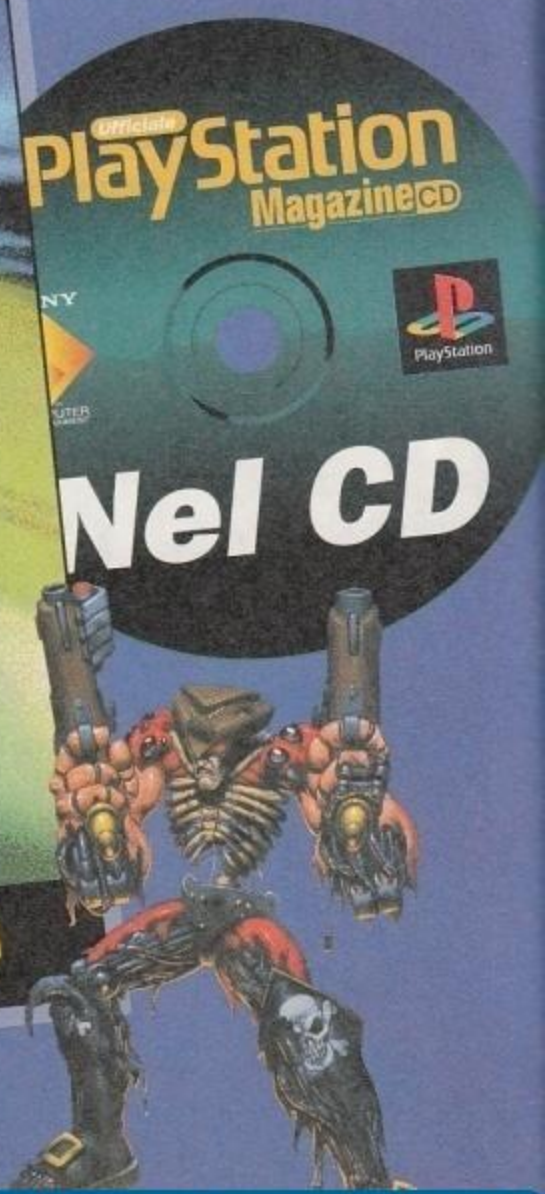
COMPLETAMENTE IN ITALIANO
PC CD-ROM

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

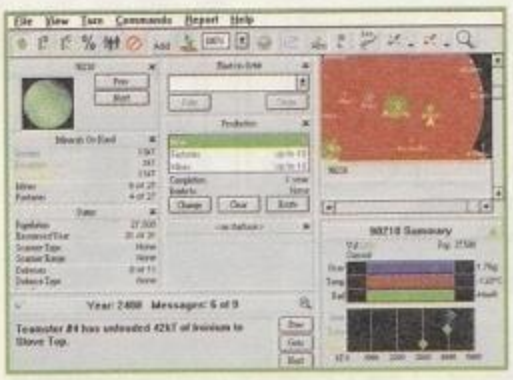
La rivista ufficiale PlayStation ogni mese in edicola con un CD pieno di giochi da provare subito

IN TUTTE LE EDICOLE RIVISTA+ CD ROM L. 14.900



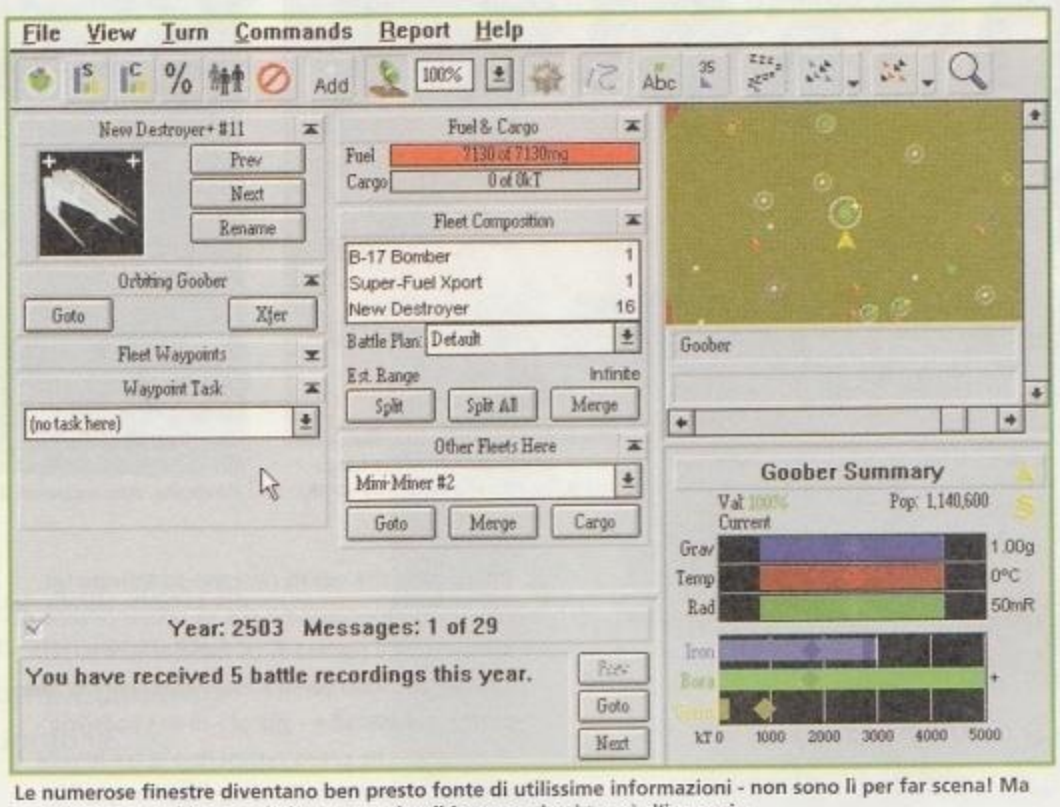
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



STARS!

I giochi di conquista su scala galattica sembrano riscuotere un notevole successo a giudicare dal susseguirsi di titoli come Master of Orion II *e* Pax Imperia II *(non ancora conosciuto in Italia). La Empire Interactive, portabandiera del genere strategico, non poteva restare fuori dalla mischia e ci propone il suo nuovo gioiellino…*



Le numerose finestre diventano ben presto fonte di utilissime informazioni - non sono lì per far scena! Ma se proprio avete bisogno d'aiuto uno splendido manuale vi trarrà d'impaccio...

Il nome è tutto un programma: si tratta di *Stars!* (sì, scritto proprio con un perentorio punto esclamativo…) un gioco di strategia ambientato in un universo vastissimo, tagliato su misura per coloro che, stanchi di restare nei confini del nostro pianeta, desiderano cimentarsi nella costruzione di un vero e proprio impero stellare.

La Empire Interactive - si cimenta nuovamente in un genere che aveva affrontato nel lontano 1989 con *Starfleet II - Krellan Commander* (che non si ricorda più nessuno), il seguito del più conosciuto *Empire - Wargame of the Century* (che al contrario è ancora giocato). Si trattava di un prodotto troppo complesso e l'interfaccia testuale lo rendeva piuttosto noioso. *Stars!* invece, facendo pieno uso delle potenzialità di Windows, è dotato di un'interfaccia completa e facile da usare, anche se la miriade di finestre piene di dati può inizialmente spaventare il giocatore che si vede sommerso di dettagli che non riesce a interpretare o ad assimilare completamente.

Niente paura! È solo un'impressione che si dissolve magicamente dopo le prime partite, quando ormai sarete in grado di scegliere i dati essenziali necessari a impartire gli ordini corretti, tenendo allo stesso tempo sotto controllo una valanga di altri aspetti tecnici.

Il gioco si articola in turni che vengono inseriti vicendevolmente dai vari giocatori (o dal giocatore seguito dal computer che controlla le altre razze). Inizialmente il controllo è limitato a un unico pianeta, dotato di stazione spaziale e di una piccola flotta che può essere utilizzata per esplorare altri pianeti e per colonizzare quelli più interessanti.

Con l'avanzare del livello tecnologico (basta impiegare qualche risorsa nella ricerca) si potranno utilizzare nuove astronavi, nuove armi, nuovi motori… insomma un'infinità - il numero è davvero impressionante - di nuove tecnologie per aumentare le possibilità di sopravvivenza. In questo universo, infatti, non siamo soli: un certo numero di avversari cercherà di trasformare i nostri sogni di gloria in mere chimere (scusate la cacofonia) a suon di batterie laser!!! Il gioco, comunque, è configurabile in ogni suo aspetto e ciò che colpisce maggiormente è la sua estrema **versatilità**.

Stars! è adatto a tutti gli amanti del genere strategico/spaziale ma non è consigliato a chi cerca un gioco per avvicinarsi al genere.

Marco Andreoli
marco.andreoli@torino.alpcom.it

VERSATILITÀ

Tutto in *Stars!* è modificabile: le caratteristiche della razza scelta, le condizioni di vittoria, le dimensioni dell'universo, il livello di difficoltà. In questo modo è possibile crearsi un gioco su misura. È inoltre possibile giocare da soli contro il computer, con amici sullo stesso computer, in rete, via modem oppure scambiarsi i turni via Internet, tramite posta elettronica (FTP o e-mail).

SISTEMA
WIN/WIN 95 CD-ROM
GENERE
STRATEGIA
SOFTWARE HOUSE
EMPIRE INTERACTIVE
SVILUPPATORE
INTERNO
DISTRIBUTORE
CTO
TELEFONO
051/753133
PREZZO
L. 99.000

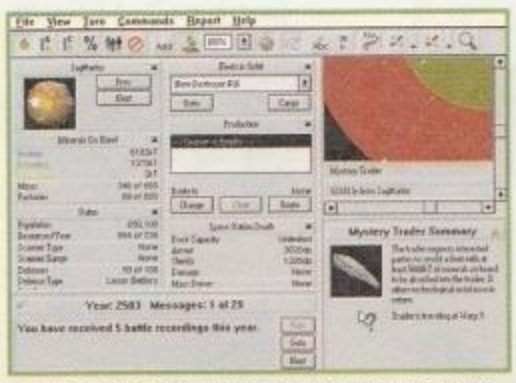
SISTEMA MINIMO
Windows 3.1 oppure Windows '95, un 386, 4 MB di RAM, due MB di spazio su hard disk, un CD ROM a doppia velocità e un mouse.

SISTEMA CONSIGLIATO
Non c'è bisogno di requisiti maggiori per apprezzare al meglio Stars! Forse con un 486 e qualche mega in più l'elaborazione dei turni potrebbe essere più veloce, ma non contateci troppo.

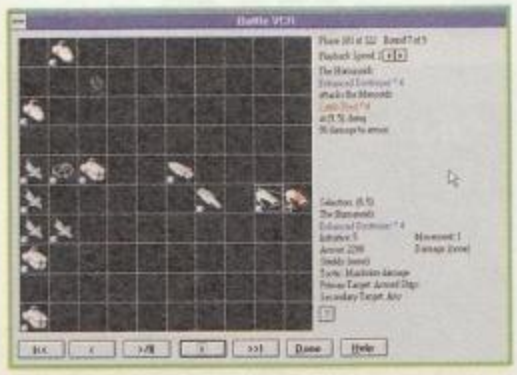
ZETA VERDETTO

Non ha certo la grafica di Master of Orion II *e non presenta grandi innovazioni. Ma per la stupenda versatilità può essere giocato senza stancarsi troppo in fretta. Se poi avete sottomano una rete passerete molte ore felici…*

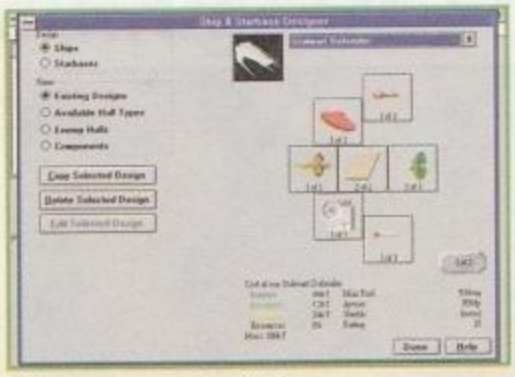
7



In questo gioco non mancano certo le sorprese! Di tanto in tanto qualche evento non previsto movimenta un po' le cose...



Le battaglie possono essere visionate con una specie di videoregistratore per capire se la tattica impostata ha avuto successo.



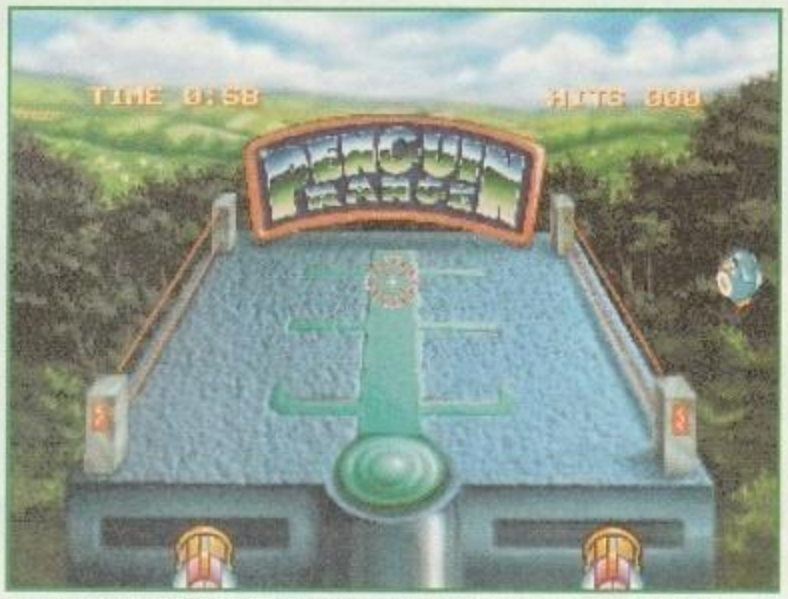
Le astronavi e le basi stellari possono essere progettate dal giocatore per rispondere alle più svariate esigenze.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MUTANT PENGUINS

Lo stile grafico ammiccante all'inizio sembra molto carino, anche se alla lunga non riesce a far perdonare la giocabilità ripetitiva di questa proposta Gametek.



Un sottogioco che dovrebbe servire a variare lo schema di gioco di *Mutant Penguins*. Apprezziamo il tentativo...

SISTEMA
PC CD-ROM
GENERE
Arcade
SOFTWARE HOUSE
Gametek
SVILUPPATORE
Sunrise Games
DISTRIBUTORE
Finson
TELEFONO
02/66987036
PREZZO
L. 79.000

SISTEMA MINIMO
Almeno un PC 486 DX2 66MHz, dotato di 8 MB di RAM e di un lettore CD-ROM a doppia velocità. L'installazione richiede 20 MB liberi su hard disk. Gira tanto sotto DOS che sotto Windows 95. Sono supportate tutte le più diffuse schede audio.

SISTEMA CONSIGLIATO
Un Pentium, anche di fascia bassa, consente di ottenere uno scrolling decisamente più fluido.

Simpatico e divertente nel breve periodo, non supera la prova del tempo. Dopo i primi cinque livelli l'interesse scema drasticamente. La sensazione di originalità si dissolve inesorabilmente lasciando in bocca un sapore di deja-vù e ripetitività.

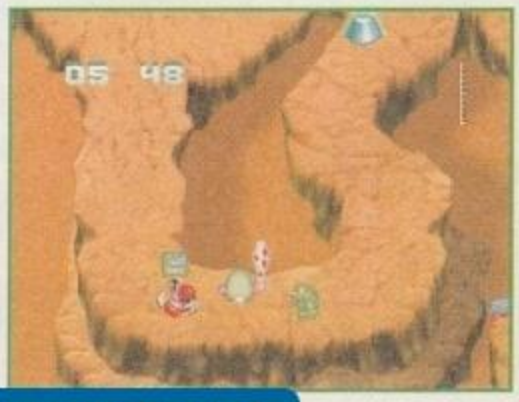
6 ZETA VERDETTO

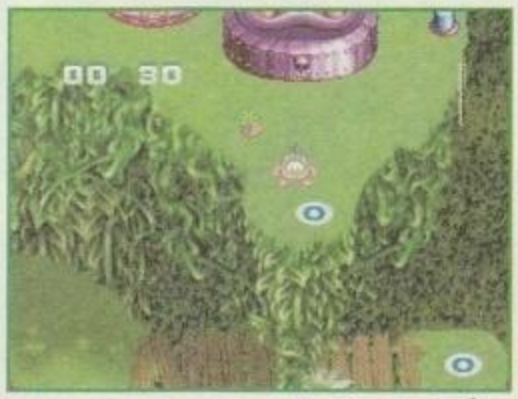
Forse non tutti sanno che i simpatici pinguini, a dispetto del loro aspetto pacifico, sono creature estremamente aggressive. Quelli che ci propone la Gametek hanno addirittura intenzione di conquistare il mondo!

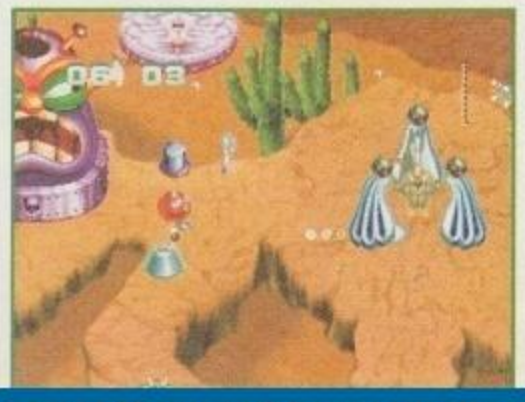
Se pensavate che le tartarughe ninja, risalenti ai tempi della Prima Repubblica, fossero le creature mutanti più ridicole mai apparse in un videogioco, preparatevi a ricredervi. È davvero difficile trattenere l'ilarità di fronte all'orda di pinguini - ora vestiti da indiani, ora da cowboy, ora ancora da antichi egizi - che si appresta ad invadere la terra in *Mutant Penguins*. Ma la cosa si complica oltremisura dovendo gestire Bernard e Rodney, i nostri alter ego, l'ultimo ostacolo all'avanzata dei palmipedi in frac. Il primo vagamente simile a una mela, il secondo assolutamente identico a una pera "triste". La meccanica di gioco è molto semplice e altrettanto frenetica. In buona sostanza, si tratta di ostacolare l'incessante marcia dei pinguini, impedendo che questi riescano ad attivare un mostruoso meccanismo che gli consentirebbe di conquistare il pianeta. A tal fine Bernard e Rodney possono servirsi rispettivamente di una mazza da baseball e - giuro! - di una padella, a patto però che prima recuperino le tre lettere che ne compongono il nome ("bat" e "pan" in inglese), aprendo i forzieri disseminati lungo ciascun livello. Ma le cose si complicano. Per poter forzare le serrature dei bauli è necessario ricorrere all'aiuto dei "gremlin", piccoli scassinatori pelosi e colorati di blu, che corrono forsennatamente nel disperato tentativo di non farsi raggiungere dai nostri eroi. Tuttavia, una volta raccolti e depositati sugli scrigni, questi esserini si metteranno a lavorare alacremente per aprirli: e più saranno i gremlin messi all'opera, più rapidamente verrà completato lo scasso. Le palline di pelo si rivelano però anche ottimi operai, e possono pertanto essere utilizzate anche per riparare i macchinari fuori uso sparse qua e là sul terreno di gioco: si tratta in genere di dispositivi appartenenti alla tipologia del "tritatutto", ottimi per sminuzzare le fila degli invasori.

Una volta recuperate le armi, la strage può incominciare. Un semplice colpo di mazza o padella può solo stordire momentaneamente il singolo mutante, ma fa anche sì che quest'ultimo rilasci una serie di gemme colorate che, se raccolte, aumentano la potenza dell'arma fino a renderla letale . Non mancano poi i power-up e alcuni utili gadget quali candelotti di dinamite, stick di colla e altre amenità del genere, utilissime per seminare il disordine tra le truppe dai piedi palmati. Il tutto naturalmente sigillato all'interno dei consueti forzieri. Il giocatore deve dunque mantenere una visione strategica, dedicandosi ora alla raccolta dei gremlin, ora all'apertura dei forzieri, ma tenendo sempre sotto controllo la marcia dei pinguini verso la loro macchina da guerra, pronto a intervenire a suon di teflon antiaderente o legno d'acero. *Mutant Penguins* è un gioco carino e divertente, e la realizzazione tecnica è più che accettabile. La grafica morbida e tondeggiante ben si adatta allo stile assolutamente demenziale, e lo scrolling veloce e fluido rende più facile perdonare la bassa risoluzione. Tuttavia il gameplay è troppo semplice e ripetitivo per spingere a proseguire a lungo nel gioco, e anche in quanto a originalità, l'occhio dell'esperto non faticherà a individuare più di un richiamo, in peggio, all'irraggiungibile *Lemmings*.
E poi, bastonare un pinguino mette un po' di tristezza...

Andrea Maselli
(andymase@mbox.vol.it)







http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Dio salvi il Re!

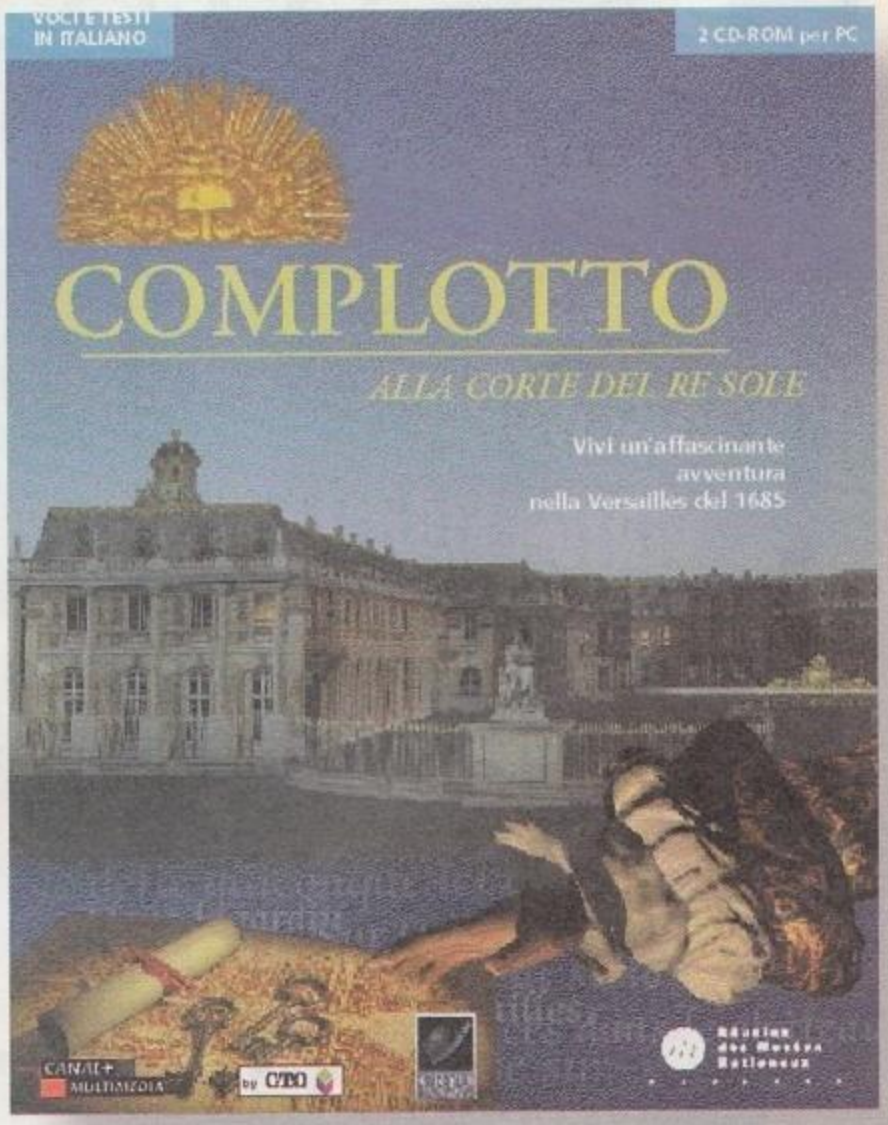
Tu cerca di salvare almeno il palazzo

Più di 25 ore di gioco da vivere nella più affascinante delle Corti.

Cerca gli indizi in un ambiente 3D completamente ruotabile.

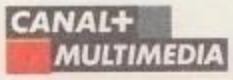
Incontra oltre 30 personaggi modellati in 3D sulla base dei ritratti dell'epoca.

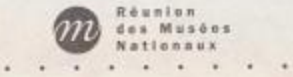
La più recente tecnologia dei giochi e la fedeltà ai fatti storici riunite insieme per la prima volta.



Chi osa tentare di distruggere il Castello di Versailles?

TUTTO IN ITALIANO
CD-ROM PC





http:// www.cto.it

CTO S.p.A. Via Piemonte 7/f - Zola Predosa (Bologna) - Tel. 051/6167711 - Fax 051/753418

Copyright © 1996 Réunion des Musées Nationaux, Canal+ Multimedia, Cryo Interactive Entertainment. Tutti i diritti riservati.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NON SOTTOVALUTATE LA POTENZA
DELLE SOLUZIONI DI GAME POWER!

TRUCCHI E SOLUZIONI

GAME POWER

DEI MIGLIORI VIDEOGIOCHI

RACCOLTA 1996

- RAYMAN
- DISCWORLD
- VIRTUA FIGHTER 2
- GUARDIAN HEROES
- RESIDENT EVIL
- TEKKEN 2
- VAMPIRE HUNTER
- STREET FIGHTER ALPHA
- SUPER MARIO RPG
- ALONE IN THE DARK 2
- E ALTRI ANCORA...

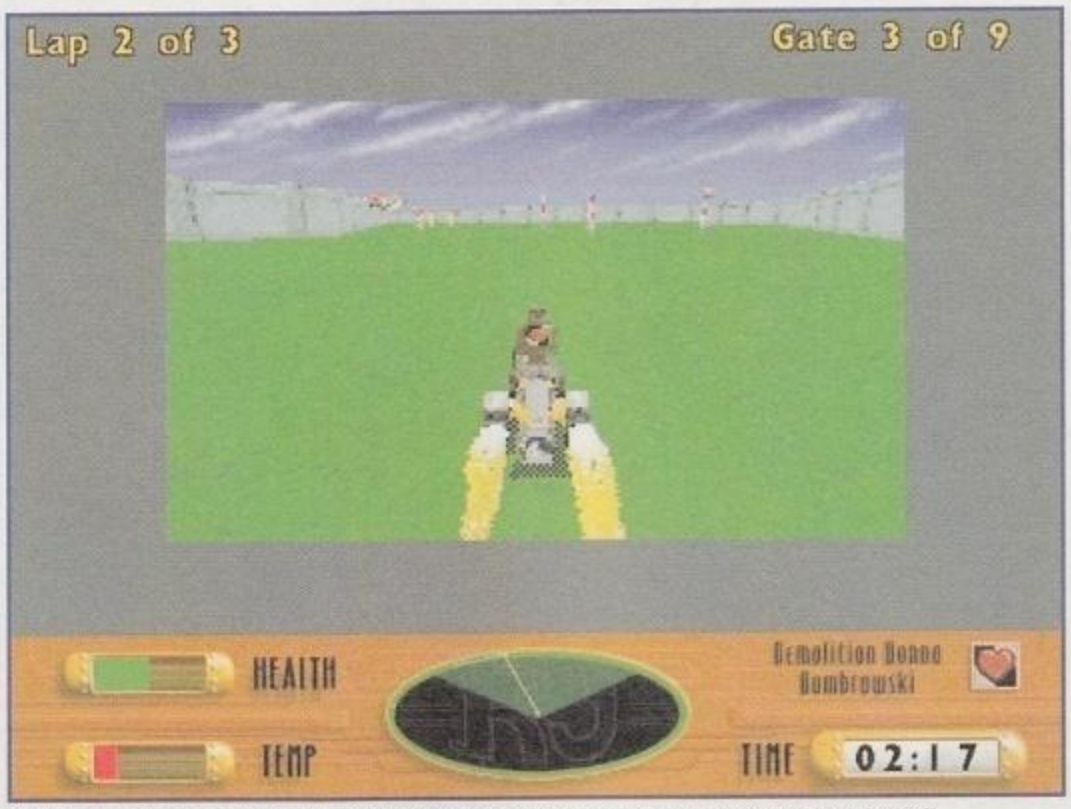
NELLE PRINCIPALI EDICOLE

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

ROCKET JOCKEY

Cosa c'è di meglio che rischiare la propria vita a bordo di assurdi razzi, privi di guida, impegnati in uno sport dal regolamento assurdo e crudele? Quasi tutto, ovviamente, ma nel futuro c'è chi la pensa diversamente…



Durante le gare, nonostante la grafica non elaboratissima, è necessario a volte ridurre i dettagli.

Ancora una volta, il futuro descritto in un gioco ci permette di pensare al presente con una punta di ottimismo. Dopo tutto, questo non è il mondo peggiore dove vivere… Questo sicuramente non lo pensano i protagonisti di *Rocket Jockey*, che evidentemente stufi dei soliti sport dove si è sempre fatto il possibile per evitare ingiurie fisiche ai giocatori, vogliono finalmente qualcosa di pericoloso e violento senza doversi preoccupare degli sventurati partecipanti e della stupidità di fondo di questo sport, dopotutto la TV si guarda per vedere disastri, non agonismo, non credete? (noi no, ma nel futuro…)

Lo sport in questione consiste nel pilotare improbabili razzi, privi di un qualsiasi metodo convenzionale di pilotaggio e cimentarsi in differenti prove e competizioni dal senso fondamentalmente nullo, giusto per partecipare, spaccare le ossa agli avversari e cercare, nel possibile, che non avvenga l'opposto. L'unico modo per controllare la direzione di spostamento del proprio razzo consiste nell'utilizzare degli appositi ganci eiettabili dai lati del mezzo a reazione, tentando di attaccarsi a uno dei molti pilastri creati all'uopo nelle arene progettate per le competizioni: attaccarsi a un pilastro, il più delle volte significa iniziare a ruotare attorno a esso finché non decidiamo di mollare l'attracco per continuare nella **direzione** che abbiamo nel preciso istante di sgancio.

Visti i rischi impliciti nella struttura di gioco a ogni partecipante viene fatto firmare uno speciale regolamento (presente nella confezione insieme al manuale, entrambi tradotti in italiano con una particolare cura per le sfumature ironiche della manualistica originale) che prevede, oltre alla totale estraneità legale degli organizzatori da qualsiasi danno che possa avvenire al giocatore, anche la possibilità da parte degli stessi di poter disporre come sia preferibile delle parti del corpo che questi dovesse malauguratamente perdere nel campo di gioco… figuratevi! Graficamente *RJ* non è niente di eccezionale, le arene e i razzi appaiono in un 3D che ormai non dice nulla di particolare e la grafica in generale si muove senza far urlare al miracolo quanto a velocità. Sul sistema consigliato dagli sviluppatori non è stato possibile giocare fluidamente in SVGA con i dettagli al massimo, mentre per giocare decentemente è stato necessario diminuirli molto, peggiorando parecchio il già non esagerato aspetto grafico generale.
Un'idea originale, probabilmente sfruttabile in modo migliore.

Roberto Camisana
(camisana@pointest.com)

"PIÙ DI UNA SCUSA PER FAR DEL MALE"

Tre sono i generi principali di gare in *RJ*: competizioni in velocità, particolari partite di "calcio" giocate a bordo dei razzi e sessioni di combattimento puro e semplice. Ogni genere prevede una moltitudine di livelli di complessità da affrontare in sequenza.

DIREZIONE

A dire il vero è possibile anche direzionare in maniera minima il razzo, ma considerando le alte velocità richieste dalle gare, è facile comprendere come in molti casi perdere l'aggancio all'ultimo pilone prima di un muro significhi solamente un incontro non desiderato e decisamente brusco con la parete in questione…

SISTEMA
WIN95 CD-ROM
GENERE
Sport futuristico
SOFTWARE HOUSE
Rocket Science
SVILUPPATORE
Interno
DISTRIBUTORE
Mondadori New Media
TELEFONO
02-7542227
PREZZO
N.D.

SISTEMA MINIMO
Windows 95 è indispensabile, installato su un PC dotato almeno di un Pentium 90, 16 MB di RAM, 50 Mega su disco fisso, lettore CD-ROM 4X, una scheda sonora e una scheda SVGA. Il gioco installa le DirectX versione 3.0, le più recenti al momento.

SISTEMA CONSIGLIATO
Per giocare al meglio, i programmatori suggeriscono un Pentium 133 con 32 MB di RAM, 70 MB liberi su disco fisso e un gamepad. ZETA suggerisce almeno una CPU più veloce, visto che con un 133 non è possibile giocare fluidamente al massimo dei dettagli.

ZETA VERDETTO

Un gioco carino considerato di per sé ma niente di particolare se confrontato alla moltitudine di titoli disponibili per PC. Windows95 e l'utilizzo delle sue routine più recenti non sono automaticamente garanzia di giocabilità e bellezza.

6

Le arene per le gare di velocità diventano più complesse con il progredire del giocatore.

A questo giocatore un avversario ha appena rubato il razzo, ne dovrà fare di strada per riprendersela!

Deve fare parecchio male essere agganciati da un avversario, meglio cercare di evitarlo!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

MANGA
È credenza comune che la parola "Manga" (letteralmente tradotta come "immagine animata") stia a indicare esclusivamente i fumetti erotici giapponesi. Questo è del tutto falso, dal momento che con questo termine vengono comunemente definite tutte le produzioni cartacee nipponiche.

TAKERU
LETTER OF THE LAW

Per quanti amano i fumetti e l'animazione giapponese, ecco arrivare un primo titolo che potrebbe essere il capostipite di una lunga serie.

Dopo aver deciso la "parola" da utilizzare, se la scelta sarà corretta, potrete gustarvi la continuazione del fumetto. L'interattività è davvero nulla ma i disegni sono davvero di ottima fattura.

SISTEMA
WIN CD-ROM
GENERE
Avventura
SOFTWARE HOUSE
Eagle Peak
SVILUPPATORE
Interno
DISTRIBUTORE
N.D.
TELEFONO
N.D.
PREZZO
N.D.

SISTEMA MINIMO
486DX2 a 66 MHz con 8 MB di RAM, CD-ROM 2x, Windows 3.1 o 95, uno scheda audio compatibile Windows e una VGA a 256 colori.

SISTEMA CONSIGLIATO
Date le specifiche del gioco la configurazione minima funziona egregiamente, consigliamo comunque 16 MB di RAM e un processore Pentium sotto Windows 95.

Un esperimento unico nel suo genere, in cui però giocabilità e interattività non raggiungono minimamente livelli di sufficienza. Discutibile poi la scelta di fornire la stessa identica trama del fumetto.

4
ZETA VERDETTO

Per quanto nel paese del Sol Levante le trasposizioni videoludiche dei **manga** siano all'ordine del giorno, molto raramente è possibile vedere simili prodotti importati nel nostro paese, sia per le difficoltà di traduzione, sia per lo scarso successo che probabilmente otterrebbero. Tutti gli appassionati delle produzioni cartacee e animate giapponesi sono, dunque, costretti a un "digiuno" forzato che, occasionalmente, viene spezzato da qualche importatore occidentale, che tenta l'ardito esperimento.

Questa volta, è per opera della Eagle Peak che un prodotto come *Takeru: Letter of the Law* approda in occidente. Il fumetto originale (edito in Italia dalla Star Comics più di tre anni fa) narra le avventure di Takeru, un "haja" (dal giapponese "uomo pugnale", così venivano definiti gli assassini più spietati), nella terra di Yamato per impedire che in essa risorga una malvagia divinità. L'ambientazione di tutta l'opera si trova a metà tra il medioevo giapponese e il futuro, mischiando magistralmente duelli con le spade con robot capaci di lanciare colpi di laser e sfrutta un avanzato sistema (almeno per il tempo) di disegno realizzato tramite computer. Nel gioco, che segue per filo e per segno la trama del fumetto originale, il giocatore interpreta il ruolo di Takeru, che dovrà condurre, aiutato dal fido Bunbuku (un incrocio tra un procione e una tartaruga metallica...), a termine la sua missione, composta di sei capitoli, di cui solo tre sono contenuti in questa prima raccolta.

Tuttavia, *Takeru* non può essere propriamente definito un "gioco" nel senso stretto del termine, ma sarebbe più appropriato usare la denominazione di "fumetto interattivo". Tutto il gioco, infatti, utilizza i disegni originali dell'opera e il compito del giocatore rimane quello di prendere decisioni limitate per avanzare, mentre occasionalmente verrà richiesto di completare alcune sequenze in 3D precalcolate (realizzate tramite filmati in QuickTime), dal sistema molto simile al vecchio *7th Guest*.
All'interno di queste sequenze in soggettiva si deve muovere Takeru alla ricerca degli enigmi, fin troppo elementari, per proseguire e vedere la "continuazione" del fumetto.

In sostanza, tutto quello che offre *Takeru* si ferma qui e potete facilmente capire quanto questo significhi una totale assenza di giocabilità. Le decisioni all'interno del fumetto sono limitate allo spostamento del mouse in una foto che scrolla liberamente, nel tentativo di trovare il punto giusto, e nella scelta delle parole che il protagonista usa nei combattimenti (Takeru ha il potere di rendere reali gli effetti delle parole da lui pronunciate), mentre le sequenze 3D diventano presto estremamente noiose. Anche se la qualità delle immagini è pregevole, tutto questo vale davvero poco, se non per i veri appassionati (che comunque non troveranno nulla di nuovo dato che la storia e le "tavole" sono identiche a quelle del fumetto originale) ed è un vero peccato vedere come nomi e licenze, potenzialmente forti, vengano sfruttati in questo modo molto discutibile.

Carlo Barone
air@bbs.infosquare.it

Ecco un esempio di enigma: dovrete ricostruire l'immagine seguendo il principio del gioco del "15".

Le sequenze in 3D si sviluppano tramite una finestra molto ridotta per mantenere una buona fluidità.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

E' il Tuo Peggior Nemico...

DIABLO

... ricaccialo all'inferno!!!

Affronta DIABLO in labirinti sempre diversi...
occhio però: la grafica fa paura...
i personaggi sono veri... gli effetti di luce reali!!
SCENDI ALL'INFERNO E OLTRE...
C'E' L'UMANITA' DA SALVARE !!!

CD.Rom

MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PENTIUM 60 Mhz, WIN. '95 O NT 4.0, 8 Mb RAM, SVGA 256 COLORI, SCHEDA SONORA E MOUSE COMPATIBILI CON WINDOWS '95, SCHEDA GRAFICA LOCAL BUS SVGA (COMP. DIRECTX).
OPZIONI MULTIPLAYER:
16 Mb RAM, MODEM A 14.400 BPS O NULL MODEM 2-4 GIOCATORI: RETE IPX O BATTLE-NET 4 RICHIEDE CONNESSIONE A INTERNET LOW-LATENCY CON SUPPORTO DELLE APPLICAZIONI A 32 BIT.

seguirà versione COMPLETAMENTE IN ITALIANO

£ 99.900

BLIZZARD ENTERTAINMENT

Numero Verde 167-821177

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

FALLEN HAVEN

L'ennesima guerra della razza umana, fra qualche anno, sarà combattuta con i cattivissimi Tauriani, o almeno così la pensano alla I-Magic. Ma quali potrebbero essere le novità questa volta in quella che, senza malizia, è stata definita la cosa che l'uomo sa fare meglio?

Il massimo in fatto di distruzioni semoventi. Il mega tank non è un carro armato ma il parente prossimo del mammoth tank di C&C: non si potrà autoriparare, ma non rimpiangerete di certo questa mancanza.

SISTEMA
WIN 95 CD-ROM
GENERE
STRATEGICO
SOFTWARE HOUSE
INTERACTIVE MAGIC
SVILUPPATORE
INTERNO
DISTRIBUTORE
LEADER
TELEFONO
0332/874111
PREZZO
N.D.

SISTEMA MINIMO
Un 486 DX-50 MHz con 8 MB di RAM dovrebbe essere sufficiente per giocare. Una scheda sonora SoundBlaster o compatibile e un mouse sono comunque necessari, così come un CD-ROM 2x.

SISTEMA CONSIGLIATO
Un Pentium (anche di fascia bassa) con i canonici 16 MB di RAM per evitare chilometrici swap del disco fisso. Sono supportate le schede sonore compatibili con Windows 95, mentre rimangono invariate le richieste in fatto di CD-ROM. Il gioco viene installato in minima parte su disco fisso, ma gli accessi al disco argentato restano comunque irrisori.

Non c'è niente da dire. Negli ultimi tempi i giochi di strategia hanno conosciuto una seconda giovinezza, anche se, a ben vedere, non è che si sia potuto mai parlare di veri momenti di crisi. Il problema è che, a parte i titoli strategici della pluri acclamata SSI e qualche tentativo sporadico da parte di altre software house, tutti i prodotti di maggiore successo sono basati su di una impostazione in tempo reale. Questo, come ogni buon giocatore sa bene, differenzia enormemente un titolo come *Red Alert* da un altro a turni come *Battle Island*, nonostante entrambi possano essere classificati come strategici e, senza discussione, entrambi di ottima fattura. Per tornare alle righe introduttive, il vero quid che si pone in questi casi è, una volta scelta l'impostazione di fondo, d'implementare qualche novità che possa attirare dalla propria parte anche il giocatore più smaliziato. *Fallen Haven* non brilla di vere e proprie novità ma riprende e mischia sapientemente un aspetto di combattimento diretto con un secondo prettamente gestionale. Una volta iniziata la partita, scelta la fazione di appartenenza (Umani o Tauriani) e familiarizzato con le opzioni principali, infatti, ci si trova di fronte a una schermata dalla quale si può accedere alla mappa generale o a una descrizione più particolareggiata delle regioni che la compongono. Queste sono controllate da noi, dai nostri nemici, e da popolazioni che si sono dichiarate neutrali, ma che non esiteranno a combattervi una volta attaccate (per la serie: buoni sì ma fino a un certo punto…). Per ognuna delle regioni sotto il nostro controllo dovremo impiantare una base appoggio, edificando varie costruzioni che variano dalle canoniche centrali di energia a fabbriche di vario genere (principalmente militari), fino alle bellissime piattaforme di lancio per missili nucleari. Una volta rafforzate le nostre difese, magari con un buon numero di torrette, e sufficienti unità d'attacco, potremo lanciare un paio di testate atomiche contro la regione nemica e procedere alla vera e propria invasione. Il nostro obiettivo è la distruzione totale delle unità nemiche oppure la resa incondizionata (sempre stando attenti che il computer non decida d'innescare l'auto distruzione e di lasciarci un vero territorio morto), cercando nel frattempo di non subire troppe perdite e di sfruttare il vantaggio regalatoci dall'attacco atomico di sorpresa. Ogni unità che comandiamo ha differenti caratteristiche come unità di energia/movimento, danni delle armi montate a bordo, gittata delle stesse e corazza di protezione. Tutti questi valori, insieme ad altri di carattere più generale, che si riferiscono principalmente agli edifici della base, avranno un coefficiente iniziale di 1, che potrà aumentare a seguito delle risorse scientifiche allocate nella ricerca. Ogni mezzo d'assalto monta due differenti armi a bordo, dal semplice laser a corto raggio a mortai, granate, missili e, per l'artiglieria più o meno pesante, bombe ad altissimo potenziale. In linea di massima, questo titolo si presenta come estremamente divertente, longevo e con un livello di frustrazione appena accennato, anche senza delle vere novità eclatanti. Piuttosto, si può dire che sia la vera mancanza di difetti evidenti a renderlo uno dei giochi strategici, non in tempo reale, più giocabili degli ultimi mesi o comunque un'ottima alternativa.

Andrea Giolito
(anakin@bbs.infosquare.it)

Queste sono delle centrali energetiche e delle postazioni minerarie. Non appena le avremo conquistate potremo procedere alla loro conversione.

Avendo subito numerosi attacchi da questa parte, abbiamo deciso di rinforzare un poco le difese della base.

La mancanza di difetti evidenti e un'ottima conciliazione di aspetti strategici e gestionali dovrebbero accontentare anche il guerrafondaio più incallito. L'intelligenza del computer è di buon livello e la difficoltà è, in linea di massima, ben calibrata.

7

ZETA VERDETTO

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SCUDETTO 2

EIDOS INTERACTIVE

DOMARK

LA NUOVA VERSIONE DEL FAMOSISSIMO SCUDETTO 1

CD.Rom
PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486, 8 Mb RAM, VESA COMPATIBILE, SVGA, LETTORE CD.Rom 2X, MOUSE, SCHEDA SONORA.

Fate a calci per averlo !

Sfoga la tua foga di calcio: gioca, allena, seleziona, organizza, dirigi le più famose squadre del mondo. Ecco SCUDETTO 2 completamente rivisitato e arricchito rispetto alla precedente versione. Il vero "CALCIO TOTALE" è questo!

£ 89.900

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : WWW.

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BRAIN PUMP

HEROES' SOFTWARE

Established in 1994

We honor U.S.A. People

Apertura ad Orario Continuato, 7 gg su 7, dalle 09.00 alle 23.00
Domenica compresa

SOFTWARE STORE.....8 Vetrine, 240 mq., 700 metri in linea, di esposizione delle migliori novità Software sul Pianeta.
Importazione Diretta da Londra, New York, Los Angeles, San Diego, San Francisco, Seattle.
Manualeria U.S.A. Ultraspecializzata Completa, Manualeria Italiana Classica Completa.
Dimostrazioni Software in MaxiScreen SHARP / Impianto by CODAM AudioVisivi Bologna.
International Reservations HeadQuarter (Prenotazione Ufficiale di Software e Libri sull'intero Mercato Statunitense), Happy Hours Sale, Huge Clearances (Grandi Liquidazioni di Stagione), Charts Board, Arrivals Board, Job Opportunity Board, Brain Pump Career Bureau.
Internet House, UserGroups Meetings, Adults Only Department, Special Events Room.
Accettazione maggiori Carte di Credito e BancoMat.

SOFTWARE SCHOOL.....Scuola Stabile con Aula Attrezzata, Corsi Completi Diurni e Serali, da Livello 0 Assoluto alla Certificazione, dedicati ai Grandi Sistemi Operativi, ai Grandi Linguaggi di Programmazione, alle Grandi Applicazioni, alle Nuove Grandi Direzioni di Internet: il Web Publishing; Adozione Integrale del mitico Impianto Pedagogico Californiano a Livelli Satellitari, con Programma e Progetto Didattico Depositati, Classe Max 10 Persone, Ingresso a Data Libera attraverso Sistema Satellitare, Istituzione di Borse di Studio, Stages in diretta all'interno di SoftwareHouses e Reparti Informatici delle migliori Aziende della Regione.

SOFTWARE & BOOKS DISTRIBUTION.....Distribuzione Nazionale attraverso Rete di Agenti Diretti per Regione.
Phone, Fax & Shuttle Sale, Nessun Minimo d'Ordine
Internet Brain Pump Official Catalog for Retailers & BookStores (Negozianti e Librerie).
Shuttle Refill su Bologna e Provincia

SOFTWARE & BOOKS MAIL SALE..... Vendita per Corrispondenza in tutta Europa.
Evasione Ordini sul materiale a magazzino in 24 ore, a mezzo Posta, Corriere Espresso, Aereo.
International Brain Pump Official Catalog.

BRAIN PUMP OFFICIAL HOME PAGE.....Internet Brain Pump Official Site
International Brain Pump Official Catalog On Line
Brain Pump Official Catalog for Retailers & BookStores On Line
Internet Address: http:// www. brainpump. com
E-Mail Address: lucio@brainpump.com

VIA TIMAVO, 7/g - 40131 BOLOGNA ITALY TEL. (+39 51) 6145210 FAX (+39 51) 6144140

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SOUL TRAP

Immaginate di poter viaggiare nei sogni, non solo nei vostri, ma pure in quelli degli altri, affrontando paure ancestrali, temibili prove e test di coraggio. Il rischio? Incappare in mostri che non avete incontrato neanche nel vostro incubo peggiore…

Dietro la trama, a cui, anche se un po' irreale, va concessa una certa originalità, si cela in pratica un discreto gioco di piattaforme tridimensionali in cui il nostro eroe, che si sposta a bordo di una specie di slitta antigravità, deve affrontare, livello dopo livello, i "blocchi" del proprio inconscio. Dovrete affrontare, oltre a un campo di addestramento, un livello pieno di cascate e di acqua, uno gotico, uno fantascientifico, e così via.

L'architettura dei livelli fa ricordare, più che un mondo di *Quake*, un platform alla *Super Mario*, dove sono presenti valanghe di piattaforme, ascensori, ponti, il tutto sospeso a mezz'aria. In effetti, grazie allo sfondo in parallasse, in *Soul Trap* viene simulata molto bene l'idea del vuoto e dei rischi che il nostro viaggiatore onirico corre praticamente a ogni movimento.

L'engine 3D vi permette di riprendere l'azione in prima persona, oppure da dietro il personaggio, un po' come in *Tomb Raider*. Dato che spesso dovrete saltare a destra e manca, è stato introdotta la possibilità di muoversi liberamente intorno al vostro personaggio, in modo da controllare a 360 gradi quello che vi sta intorno.

Pur girando sotto Windows 95, l'engine consente una fluidità incredibile, anche in alta risoluzione, almeno su un Pentium 100 con 16 MB di RAM. I possessori di 486 dovranno senz'altro accontentarsi della versione in bassa risoluzione.

Tuttavia, non dovrete saltare solo da una piattaforma all'altra, ma dovrete anche vedervela con una serie di nemici impressionanti. Ad esempio, nel livello subacqueo, incontrerete enormi squali, in quello gotico scheletri emergeranno dal suolo, mentre in quello futuristico potete aspettarvi di trovare numerosi robot. Per eliminare questi mostri, avrete a disposizione le armi più disparate, come fucili laser, pistole, coltelli, lancia-arpioni e così via. Queste armi vi consentiranno anche di premere pulsanti e leve, che spesso e volentieri vi consentono di superare ostacoli altrimenti insormontabili. Normalmente, si tratta di trovare un pulsante, magari nascosto o mimetizzato abilmente con il fondo, ma a volte troverete degli enigmi un po' più complessi, come il puzzle elettronico del livello futuristico.

È difficile classificare *Soul Trap*, in quanto definirlo "gioco a piattaforme" è un po' riduttivo, ma contemporaneamente il fatto che in ogni livello si trovino al massimo una dozzina di nemici non lo rende sicuramente uno sparatutto. In ogni caso, è un tentativo decisamente riuscito, lontano anni luce dai titoli passati della Microforum come *Moebius* o *Virtual Corporation*. Gli unici difetti sono dati dal numero un po' ridotto di livelli, che sono meno di una dozzina, e dalla difficoltà abbastanza elevata di alcuni tratti di determinati livelli (come la "rampa" del livello gotico).

Fabio Paglianti

SISTEMA
WIN95 CD-ROM
GENERE
Platform/Sparatutto
SOFTWARE HOUSE
Microforum
SVILUPPATORE
Interno
DISTRIBUTORE
Microforum
TELEFONO
06/44243033
PREZZO
N.D.

SISTEMA MINIMO
Non scendete sotto un 486 di fascia alta, con 8 MB di RAM e un lettore CD-ROM 2X. Per le schede sonore, tutte quelle supportate da W95.

SISTEMA CONSIGLIATO
Raccomandato un Pentium 75 o superiore con almeno 16 MB di RAM. Consigliamo un lettore CD-ROM 4X per sostenere l'installazione di 30 MB su hard disk

ZETA VERDETTO

Un gradevole tentativo, non all'altezza di capolavori come Tomb Raider, ma che promette molto bene. Solo, non prendetevela troppo se cadete da una piattaforma!

7

L'elicottero dei vostri sogni (letteralmente!) vi sta minacciando davvero da vicino.

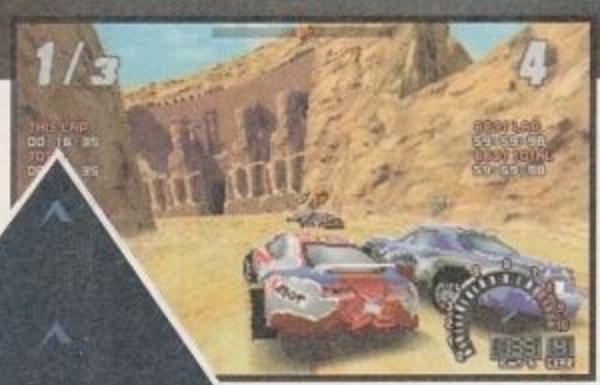
L'engine tridimensionale vi consente di esaminare a 360 gradi il mondo intorno a voi.

La visuale posteriore vi permette di controllare il vostro personaggio negli scontri ravvicinati.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TUTTO QUELLO CHE NON PUOI FARE CON LA TUA AUTO ... FALLO CON...



Il nuovo Rally sulle strade di tutto il mondo: dalla campagna inglese, alle piramidi, dalla giungla amazzonica ai ghiacci scandinavi. Crea nuovi percorsi e nuove macchine, corri contro il tempo e contro altri piloti: SCREAMER 2 è un'intensa sfida mozzafiato che esaspera il PC e i Vostri nervi fino all'estremo.

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
DOS 5.0,
486/66 MHZ,
WINDOWS 3.1,
8 Mb RAM,
LETTORE CD.Rom 2X,
SCHEDA SONORA,
SVGA, MOUSE.

£ 79.900

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIM COPTER

Intrappolati all'ultimo piano di grattacieli in fiamme, bloccati in immensi ingorghi stradali, coinvolti in spaventosi tafferugli con le forze dell'ordine: la vita dei cittadini di Sim City *procede con i soliti ritmi. Ma c'è qualcosa di nuovo... nell'aria.*

Passando a volo radente tra le antenne tv ed i tralicci dell'alta tensione stenterete a riconoscere la metropoli che avete attentamente progettato in una lunga notte di qualche anno fa. Poter sorvolare con un elicottero le casettine colorate, i lussuosi palazzi residenziali, le fumose fabbriche che arricchivano il mondo di *Sim City 2000* - perché è di tutto questo che stiamo parlando - fa davvero uno strano effetto. Tutto appare così diverso nello splendore della dettagliatissima terza dimensione che *Sim Copter*, l'ultima fatica della Maxis, ci propone. Ma se l'aspetto delle Sim-città è cambiato, la tendenza dei Sim-cittadini a mettersi nei guai è rimasta del tutto inalterata, seconda solo a quella degli apatici lemmings. E proprio per questa ragione dovremo accantonare ogni proposito di utilizzo "turistico" del nostro velivolo, per dedicarci a un'intensa attività di "eli-soccorso". Il budget a nostra disposizione, perquanto inizialmente assai modesto, ci consentirà di equipaggiare il mezzo ad ala rotante con una serie di preziosi dispositivi, quali un verricello per i recuperi, un megafono per inveire contro i passanti, un idrante per estinguere gli incendi (ma anche per sedare simpaticamente le rivolte popolari), gas lacrimogeni e altri gadget del genere. Le missioni che le autorità possono commissionarci sono estremamente variegate. Si va da un banale servizio di aerotaxi (semplice e relativamente poco redditizio) all'attività antincendio, dal controllo del traffico al contenimento dei tafferugli o delle manifestazioni di piazza non autorizzate (che, purtroppo, non possono essere soffocate nel sangue). E i più avventurosi potranno persino prendere parte a spettacolari inseguimenti lungo le strade cittadine, guidando le auto delle polizia alla cattura di pericolosi criminali. Ogni intervento portato a termine con successo ci frutterà, oltre all'inutile gratitudine delle autorità comunali, anche una congrua ricompensa che potremo impiegare per manutenere il nostro mezzo, arrichirne la dotazione strumentale o, eventualmente, sostituire tout court con uno più veloce ed efficiente.

Come ben sanno i cultori delle simulazioni aeree, guidare un elicottero è un'attività estremamente complessa, ma, in tal senso, quelli della Maxis hanno voluto essere magnanimi, semplificando al massimo i controlli del velivolo. Tuttavia, anche se l'elicottero non dispone di un vero e proprio modello di volo (quindi niente "collettivo", "ciclico" o "torsione"), l'algoritmo implementato dai programmatori riproduce in modo abbastanza verosimile il momento di inerzia del mezzo, rendendo indispensabile una "mano leggera" e una grande precisione nel pilotaggio e negli atterraggi: è molto facile entrare in un attico senza passare dalla porta e senza neppure lasciare il posto di guida! Ma la vera sfida offerta da *Sim Copter* non sta tanto nella guida del mezzo quanto nella necessità di gestire più emergenze contemporaneamente senza farsi prendere dal panico, stabilendo le rotte più efficienti e le priorità di intervento che consentono di realizzare i maggiori introiti. In definitiva, ci troviamo di fronte a un prodotto estremamente originale (preceduto forse solo dall'antichissimo *Choplifter*) e divertente che però non può nascondere la sua intrinseca ripetitività e gioca tutte le sue carte troppo rapidamente. Con il susseguirsi dei livelli, le missioni anziché diventare più complesse o più ricche tendono semplicemente a sovrapporsi più frequentemente. E una volta sperimentati tutti i dispositivi e gli elicotteri disponibili (e non è che la cosa richieda molto tempo) il titolo perde gran parte del suo fascino. Un acquisto obbligatorio per i fan di *Sim City 2000*. Facoltativo per tutti gli altri.

Andrea Maselli
(andymase@mbox.vol.it)

SISTEMA
WIN CD-ROM
GENERE
Simulatore/Arcade
SOFTWARE HOUSE
Maxis
SVILUPPATORE
Interno
DISTRIBUTORE
Halifax
TELEFONO
02/413031
PREZZO
L. 99.000

SISTEMA MINIMO
Chi è disposto ad accontentarsi della sola grafica VGA riuscirà a far girare le pale dell'elicottero Maxis anche con un Pentium 60 MHz dotato di 16 MB di RAM e di un lettore CD-ROM a quadrupla velocità. L'installazione minima richiede almeno 2 MB liberi su hard disk. Indispensabile anche Windows 95.

SISTEMA CONSIGLIATO
In alta risoluzione il gioco presenta una fluidità accettabile solo su processori Pentium di fascia medio alta (dai 133MHz in su). L'installazione completa del prodotto (circa 30 MB) riduce drasticamente i tempi di accesso al disco ottico.

ZETA VERDETTO

Un titolo davvero originale e divertente che, tuttavia, nasconde uno schema di gioco piuttosto ripetitivo e obiettivi forse troppo limitati. Davvero azzeccata l'idea di poter sorvolare le città progettate con Sim City 2000.

7

Come potete vedere nelle immagini, la qualità delle texture del terreno non è elevatissima.

Sulla destra del cruscotto potete osservare la piantina stradale della città.

Con il vostro faro illuminate una zona di terreno della vostra ridente cittadina.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

S.O.S.

Mese ricco per gli avventurieri. In questo numero completiamo la soluzione di Pandora *e vi forniamo la guida completa per terminare due titoloni del calibro di* Discworld 2 *e* Toonstruck.

Se avete completato un gioco e vorreste entrare nell'olimpo dei lettori di ZETA, spedite la soluzione in busta chiusa a Studio Vit - SOS - Via Aosta, 2 - 20155 Milano.

PANDORA DIRECTIVE

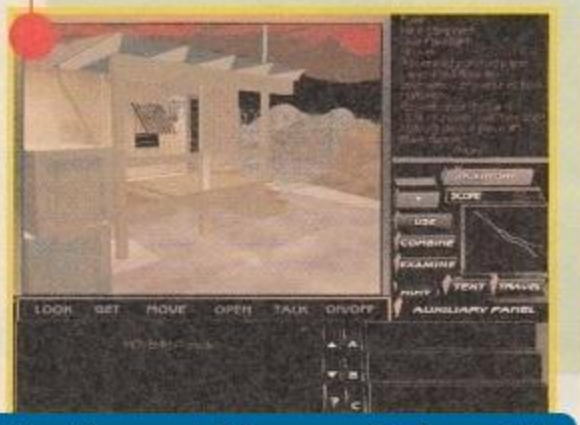
È arrivato il momento di completare *Pandora Directive*, forse una delle migliori avventure del 1996. Avevamo lasciato il nostro Tex Murphy alle prese con gli enigmi di Roswell, la località segreta dove, secondo molte voci, il governo americano ha nascosto un UFO, caduto nel New Mexico subito dopo la Seconda Guerra Mondiale. Vediamo come Fabio Paglianti ha districato la matassa...

SESTO GIORNO - SOUTH BY SOUTHEAST

Durante il viaggio verso Roswell, il nostro eroe, ripensando all'accaduto, si ricorderà di un veicolo sospetto nei pressi dell'abitazione di Archie Ellis. Entro la fine della giornata, dovrete quindi tornare da Archie e avvertirlo del pericolo - vi consiglio di farlo immediatamente, in modo da non dimenticarvene!

Vi ritroverete nella **guardiola abbandonata** (chissà quanto pagherebbero i detective di X-Files per trovarsi qua dentro per davvero!). Iniziamo con uno dei soliti puzzle (che riguarda solo chi sta giocando in modalità "Game Player"): prendete il foglio di carta dietro il cestino e dal cestino stesso i frammenti cartacei. Il vostro prossimo compito sarà di combinarli assieme per ricostruire il foglio e scoprire un importante codice (5142931 - se vi sembra di aver completato il puzzle, ma non succede nulla, vuol probabilmente dire che avete scambiato i talloncini dei due "1"). Esplorate la stanza e prendete la scatola di fiammiferi dal comodino, la Scheda di Sicurezza di Roswell dal cassetto del comodino, il diagramma sotto il materasso, la chiave dagli armadietti metallici e il manuale sulle procedure di emergenza che si trova vicino alla sedia ribaltata. Aprite, infine, il cassetto del tavolo e prendete la radio portatile, da cui dovrete estrarre le pile.

A questo punto, potete uscire verso il **complesso di Roswell**. Prendete la miccia che si trova sopra una delle casse vicino al capannone chiuso dal lucchetto (è abbastanza piccola, quindi occhi aperti) e la vanga appoggiata lì vicino, quindi spostate le casse vicino al palo ed esaminate il cavo elettrico interrotto - dovrete trovare un modo per ripararlo e mettere in funzione la sirena.

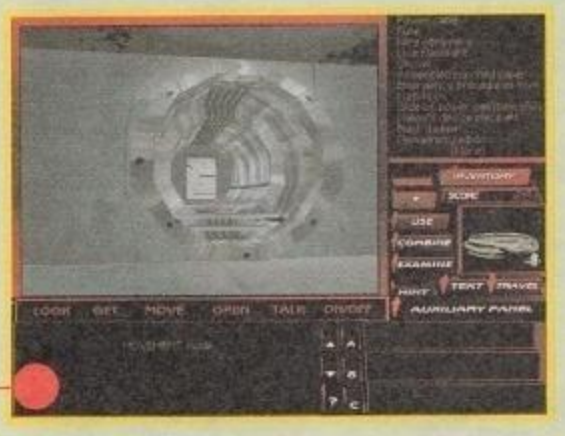


Aprite il lucchetto del deposito con la chiave trovata nella guardiola, quindi prendete la torcia elettrica, in cui dovrete inserire ovviamente le pile, e la cassetta degli attrezzi, dove un esame più accurato vi farà trovare un paio di pinze.

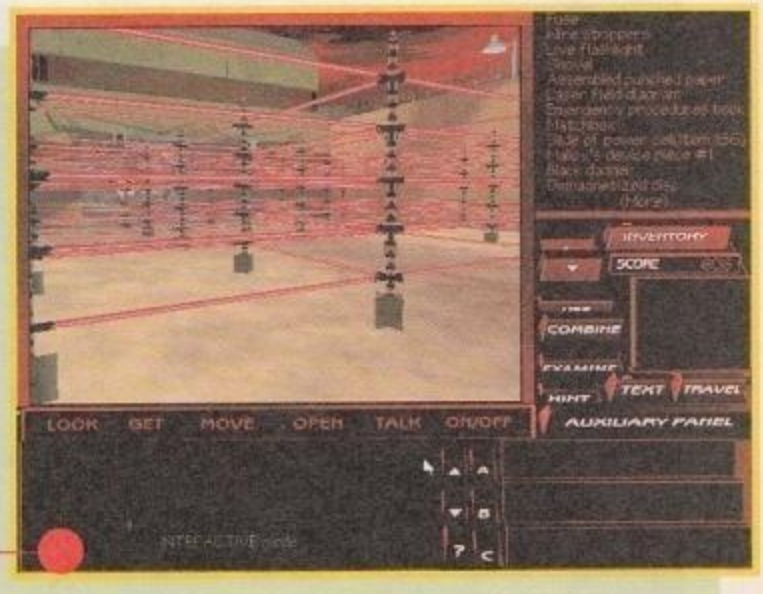
Raggiungete la stanza del Campo Laser (si trova a destra del capannone). Se giocate in modalità Entertainment, basterà inserire la scheda di sicurezza per aprire la **porta**, mentre in modalità Game Player dovrete inserire il codice trovato sul foglio fatto a pez-

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

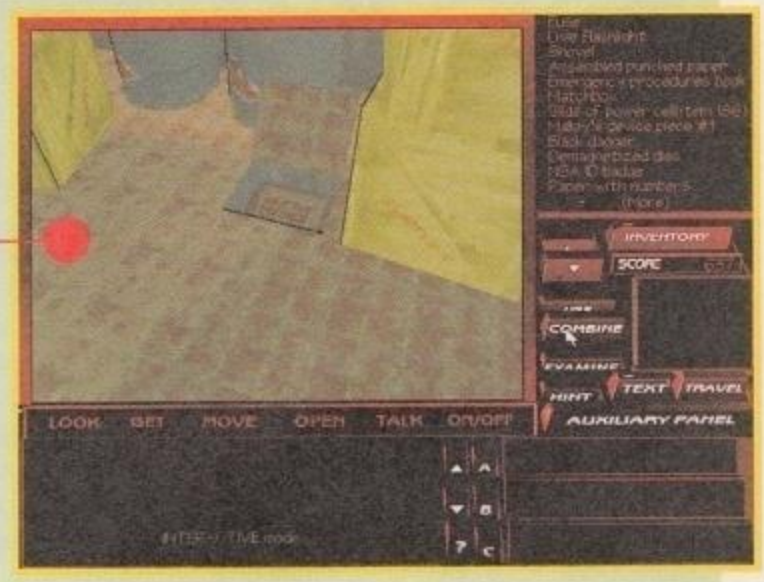
http://www.oldgamesitalia.net/



zettini. Arriverete così in una stanza attraversata da una serie di mortali raggi laser. Avvicinatevi al pannello di controllo, inserite la password "Alpha" e disattivate i campi laser necessari per farvi passare (se non ci riuscite da soli: numerate idealmente i quadrati da "1", in alto a sinistra, a "16", in basso a destra, quindi cliccate su 11, 1, 4, 13 e 5).
Noterete che i campi disattivati si sono colorati di blu. Tuttavia, prima di attraversare il **campo laser**, è un'ottima idea salvare la partita, in modo da non dover rifare tutto in caso di un semplice errore di movimento.



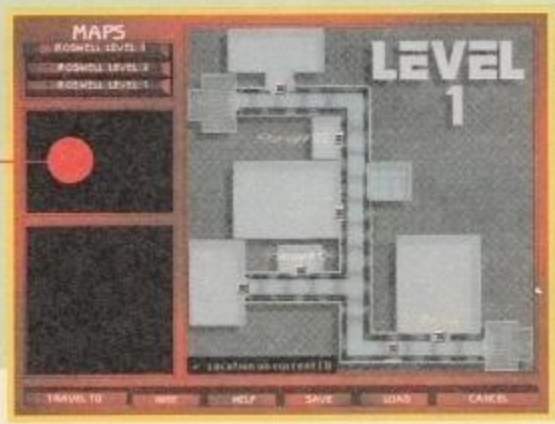
Passando attraverso i raggi blu, arriverete alla **porta** blindata del complesso, che per ora non potete aprire. Accontentatevi di prendere il cavo elettrico. Ritornate indietro al palo dove avete trovato il cavo interrotto, utilizzate le pinze sul cavo preso vicino alla porta blindata, quindi riparate il cavo interrotto. A questo punto, tornate davanti alla guardiola e azionate la leva per mettere in funzione la sirena d'allarme. Entrando nella guardiola, vi accorgerete che la porta blindata prima bloccata è ora aperta.
Dentro alla stanza non troverete quasi nulla, eccetto una **botola sul pavimento**, sotto cui è celata della dinamite, che dovrete ovviamente raccogliere. Tornate alla porta blindata che si trova dopo i campi laser, innestate la miccia nella dinamite, accendetela con i fiammiferi e poi appoggiatela davanti alla porta. Ora dovrete darvela a gambe! Per evitare di lasciarci le penne, dovrete attraversare il campo laser molto alla svelta e arrivare nei pressi della guardiola. Dopo l'esplosione, tornate indietro ed entrate nel complesso di Roswell.



SETTIMO GIORNO - SHADOWS IN THE DARK

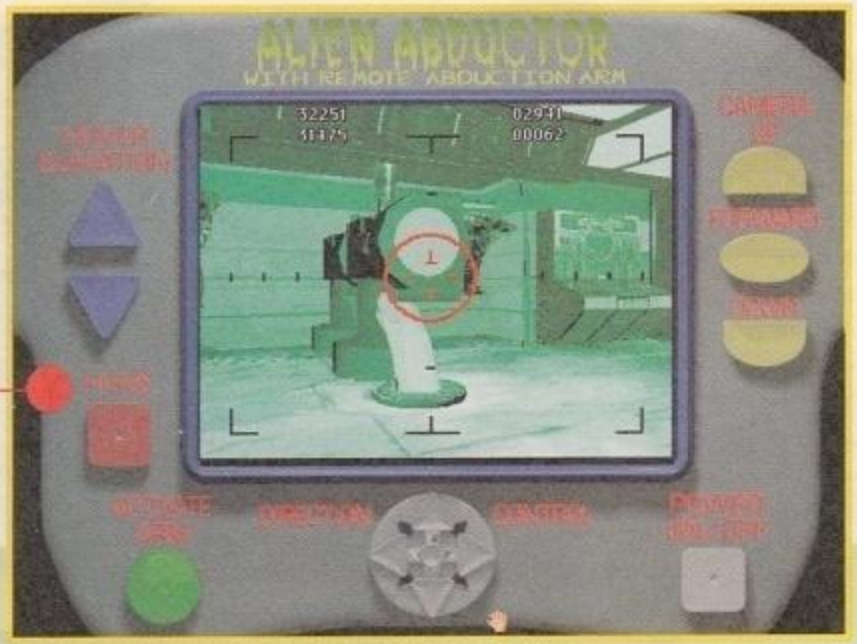
Dopo la sequenza cinematica, che funge da intermezzo, vi risveglierete nel complesso di Roswell, dove, come avrete capito leggendo documenti e parlando con i vari personaggi, si aggira un'entità aliena. Per questo motivo, dovrete muovervi molto alla svelta, anche perché all'inizio non potrete utilizzare l'opzione "Travel" per spostarvi. Vi consiglio di salvare, effettuare un giro per il **livello 1** per ambientarvi, ricaricare e seguire la soluzione.
Andate a sinistra e seguite il corridoio. Entrate nella Cucina (Kitchen), andate verso il centro del locale, superate il bancone e aprite il congelatore sulla sinistra per trovare un punteruolo spaccaghiaccio. Prendete poi la pentola dalla credenza in alto a destra, quindi uscite dalla Cucina. Andate a destra, girate nel primo corridoio a destra, quindi aprite la porta contrassegnata dalla scritta "Storage Room #104" ed entrate nel magazzino del carburante. Esaminando le taniche, scoprirete che una è mezza piena: apritela con lo spaccaghiaccio, quindi riempite la pentola con il kerosene. Raggiungete il **Dormitorio** ed entrate nel corridoio a destra, aprite le porte con la vanga ed esplorate l'ultima parte, dove troverete, in uno dei cassetti la Containment Unit, una specie di "prigione" per l'entità aliena. Su questa unità dovrete utilizzare il frammento di carta trovato in precedenza, in modo da aprire la Containment Unit e prepararla alla cattura dell'alieno. Ritornate nella Cucina e fate bollire la pentola sulla piastra termica del forno elettrico a destra. Riprendete la pentola dopo aver riscaldato il carburante, uscite e andate a sinistra, fino a quando raggiungete la "Storage Room #102", prendete la scatola ed esaminatela per trovare una candela (spark). Uscite e andate di nuovo verso sinistra, sino alla Stanza del Generatore ("Generator Room"). Troverete il generatore in fondo alla stanza, sulla sinistra. Esaminatelo, aprite i due sportelli di controllo, rimpiazzate in uno la candela, poi versate il carburante nel serbatoio, quindi azionate la leva di carica sulla destra almeno tre volte. Andate davanti al pannello di controllo e attivate il generatore, infine aspettate che **l'alieno** appaia (dietro al generatore), e utilizzate su di esso la containment unit.

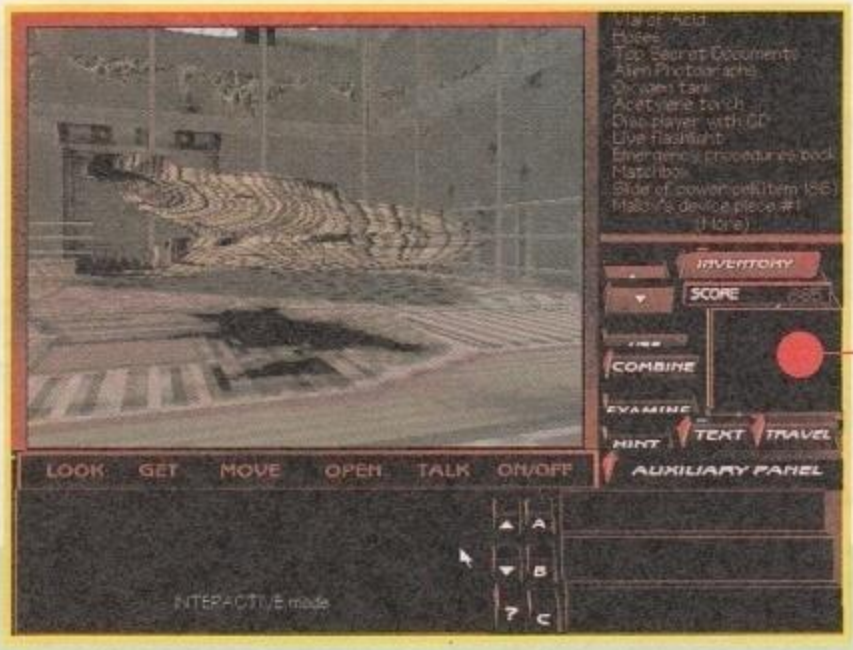
A questo punto, non correrete più rischi - almeno per quanto riguarda gli alieni! D'ora in poi, potrete anche utilizzare l'opzione "Travel", quindi gli spostamenti diventeranno più immediati. È tempo di esplorare il primo livello con un po' più di calma, iniziando dalla stanza in cui vi trovate. Prendete la pinza che si trova dietro al generatore e la bombola di ossigeno, quindi tornate nella "Storage Room #2" e prendete la punta della torcia all'acetilene che si trova nel contenitore di plastica. Raggiungendo la "Storage Room #4" troverete, se non l'avete già presa, l'altra parte della torcia all'acetilene. Tornate nel Dormitorio dove, esaminando il pavimento, troverete un CD, che potrete leggere prendendo il lettore CD che si trova in uno dei cassetti dell'unico corridoio aperto (quello dove avete trovato la Containment



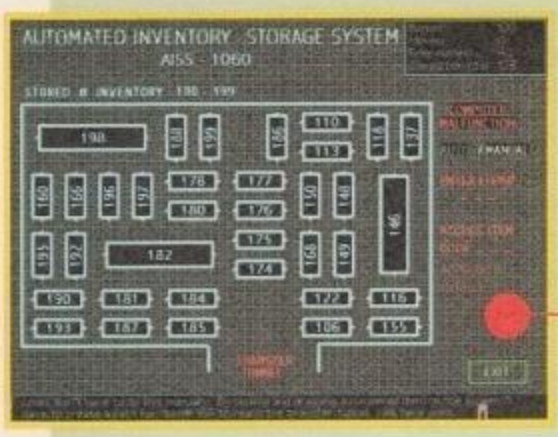
http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





Unit), insieme a del nastro adesivo. Dopo aver visualizzato il contenuto del CD, andate nel Salone Ricreativo, dove, con un po' di attenzione, troverete un'asta da biliardo (appoggiata vicino al relativo tavolo), una sbarra di metallo, un dardo (piantato nel bersaglio appeso al muro) e l'Alien Abductor dal tavolino vicino all'ingresso (si tratta di un giocattolo volante).
Ritornate nel Dormitorio, superate il corridoio aperto, andate a destra ed esaminate il pavimento: noterete che dietro alla porta socchiusa giace una tessera magnetica. Combinate l'asta del biliardo con il dardo e con il nastro adesivo, quindi utilizzate la "lancia" appena costruita per prendere la tessera magnetica che consente l'accesso al secondo livello.
Una volta arrivati al secondo livello tramite l'ascensore, date un'occhiata in giro per fissare le locazioni sulla mappa dell'opzione "Travel", in modo da poterle poi raggiungere immediatamente. Per prima cosa, andate nella "War Room", dove troverete il telecomando dell'Alien Abductor sotto il proiettore, leggete il documento abbandonato sul tavolo a sinistra, quindi attivate il proiettore e date un'occhiata alle foto. A questo punto, dovrete utilizzare l'Alien Abductor per raggiungere le stanze del secondo livello che vi sono precluse. Il primo passo è di tornare, sfruttando l'opzione "Travel", in Chandler Street e acquistare nell'Electronics Shop la Robco Battery Pack. Una volta tornati al primo livello con le batterie inserite nell'Alien Abductor, raggiungete la stanza con l'enorme presa di ventilazione, bloccate le lame della ventola con le sbarre di metallo, quindi attivate **l'Alien Abductor** ed entrate nei condotti di ventilazione.
All'interno dei condotti di ventilazione, le stanze e gli "incroci" sono indicati da sigle. Raggiungete J1-5, girate a destra e scendete al secondo livello. Dopodiché, incontrerete nell'ordine: J2-12 (Computer Lab), dove troverete un cacciavite dietro alla sedia; J2-8 (Met Lab) dove dovrete prendere il tubo di gomma appeso alla parete; J2-3 (Linguistic Lab), sul tavolo troverete la scheda di accesso al terzo livello e, solo in modalità "Game Player", J2-6 (Bio Lab), la fiala di acido sul tavolo al centro della stanza.
Non serve tornare indietro, basta premere il tasto "home". Raggiungete il secondo livello, e aprite il serbatoio per rifiuti tossici (Toxic Waste Disposal) accanto all'ascensore per il primo livello. Raggiungete l'altro ascensore, quello per il terzo livello, utilizzate la scheda magnetica trovata con l'Alien Abductor, ed entrate nell'ascensore. Se siete buoni osservatori, noterete che è stato preparato uno scherzetto esplosivo per i visitatori indesiderati - il pannello di controllo dell'ascensore è stato minato! Salvate il gioco, quindi aprite il pannello con il cacciavite, tagliate i cavi con le pinze, quindi prendete la bomba e raggiungete, molto velocemente, il serbatoio per i rifiuti tossici, gettatela dentro e poi allontanatevi il più possibile. Anche questa è fatta!

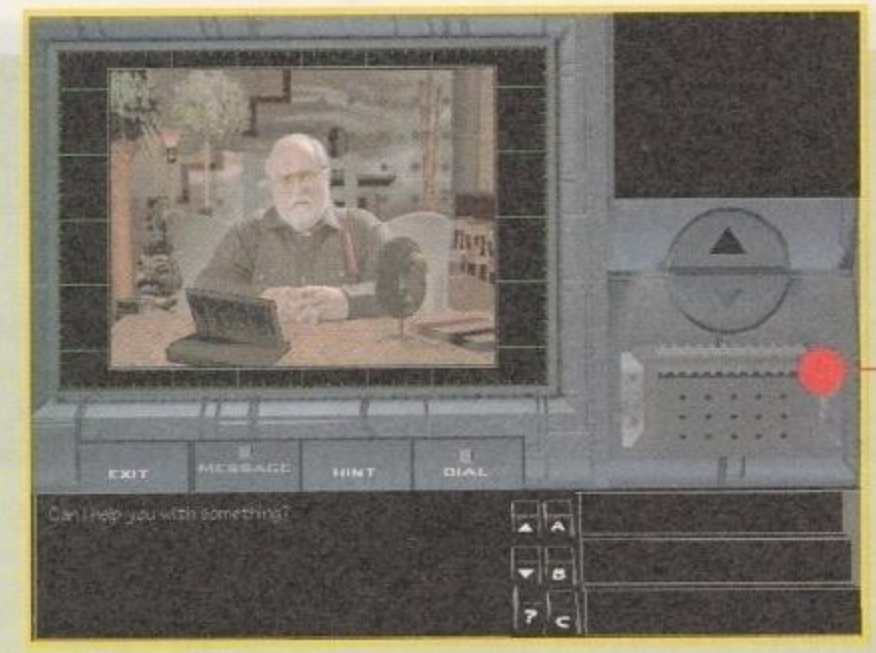


Raggiungete il terzo livello: qui troverete **l'astronave aliena**, scoperta nel 1947. Raggiungete la stanza "Misc Storage" e prendete il serbatoio di acetilene e lo striker sulla destra. Poi, visto che siete venuti per cercare l'Item #186, dirigetevi alla porta contrassegnata dalla scritta "100-200". Dato che è chiusa, dovrete fabbricarvi una lancia termica - non preoccupatevi, se avete seguito la nostra soluzione, avrete già tutto il necessario. Combinate il tubo di gomma con la bombola di ossigeno, poi combinate il risultato con il serbatoio di acetilene, infine combinate il tutto con le due parti della torcia all'acetilene trovate al primo livello. Per completare la vostra opera, combinate tutto quanto con lo striker, e utilizzate la **lancia termica** sulla porta.

Una volta entrati, esaminate il computer, quindi inserite "186" e "7AC" come codice di accesso. A questo punto, dovrete affrontare **un altro puzzle**, ovvero "spingere" l'item 186 fino all'uscita, spostando gli altri oggetti custoditi nel deposito. La combinazione più veloce è: 122, 106, 168, 149, 150, 148, 177, 176, 178, 180, 188, 199, 198, 160, 166, 195, 192, 195, 182, 188, 199, 178, 180, 186, 198, 197, 178, 180, 188, 199, 175, 174, 186, 176, 177, 150, 148, 168, 149, 122, 106, 186.
Se state giocando in modalità "Game Player", dovrete utilizzare l'acido sulla porta per prendere il tanto agognato **Item 186**. In "Entertainment", invece, la porta si aprirà subito. Ritornate al primo livello e poi raggiungete l'ufficio di Tex.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



OTTAVO GIORNO - A MESSAGE FROM THE DEAD

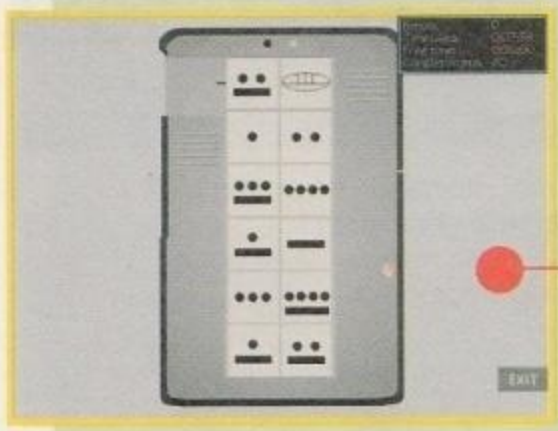
Inizierete la vostra giornata ricevendo un messaggio da **Archie Ellis**, che ha raggiunto una calda, sicura spiaggia tropicale, e uno da Lucia Pernell, che dovrete chiamare subito. In cambio del vostro "favore" all'Autotec, la Pernell vi fornirà la lista degli anagrammi del titolo del libro "Message from outer space". Andate nel vostro ufficio, inserite il CD e digitate come codice "Merge the four rare cases to see maps". A questo punto, avrete il numero telefonico di **Witt**, che dovrete chiamare subito. Non importa cosa gli direte, non avrà alcuna intenzione di incontrarvi.

Quindi, fate un salto all'Electronics Shop e acquistate il Robco Call Tracer. Tornate nel vostro ufficio, utilizzate il Tracer sul Vidphone, quindi richiamate Witt, e utilizzate le frasi B, A, B, C, C, C, C per ottenere un incontro. A questo punto, dovrete fare una visitina all'appartamento.

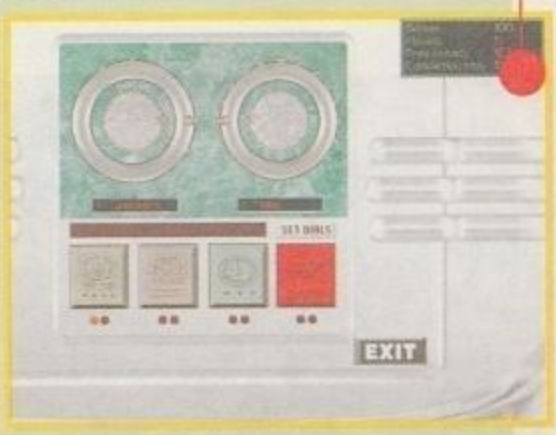
Appena entrerete nella sua abitazione, noterete che si attiva l'allarme. Il vostro primo compito è disattivare questo allarme, premendo i quattro pulsanti colorati nascosti in vari punti della casa: il primo si trova dietro una maschera appesa a destra dell'entrata, il secondo in basso dietro una pianta vicino al tavolo, un altro è al piano rialzato, **sopra uno degli armadietti**, e l'ultimo è posizionato, fuori dalla vostra portata, sopra il caminetto, e per premerlo dovrete prendere la canna di bambù e utilizzarla dal piano rialzato.

Una volta bloccato il sistema di allarme, prendete l'album fotografico dall'armadietto e la nota dal letto, Nell'album troverete una foto che riporta dei numeri, che dovrete segnarvi. Utilizzate poi di nuovo la canna di bambù sulla **placca in ottone** sulla destra ed esaminatela. Infine, prima di scendere, assicuratevi di aver preso le pinzette (sono piuttosto piccole) che si trovano sul comodino.

Una volta scesi, spostate la pianta vicina al caminetto per trovare un pulsante che spegne la fiamma, quindi prendete con le pinzette la scatola dalle ceneri e apritela per trovare una chiave. Prendete i due libri che si trovano nel soggiorno, uno sul sofà e l'altro per terra vicino al tavolo. Infine, esaminate la statua che si trova tra il sofà e il caminetto e inseritevi la chiave per attivare **l'ennesimo puzzle** . Si tratta di una versione del "gioco del cinque", e dovete comporre i seguenti numeri: 70 12 84 65 39 67 (se giocate come "Entertainment", i numeri sono di meno, ovvero 77 61 44 26). I numeri "Maya" sono semplici da decifrare: lo zero assomiglia a un pi-greco rovesciato, il cinque è una linea orizzontale, e l'uno è un pallino: di conseguenza, "70" sarà dato da due pedine, ovvero una con una linetta e due pallini ("7"), l'altra dal pi-greco rovesciato (lo "0").



Risolvendo questo enigma, avrete accesso a una piccola stanza nascosta, dove troverete una delle famose scatole. Per aprirla, dovrete abbinare delle date del nostro **calendario** con le corrispondenti del calendario Maya. Un vero macello, ve lo garantisco - per vostra fortuna, avete la soluzione di ZETA! Le date da abbinare sono: 8 settembre - 4 Ahau; 20 maggio - 10 Chuen; 17 aprile - 3 Muluc; e 2 luglio - 11 Men.

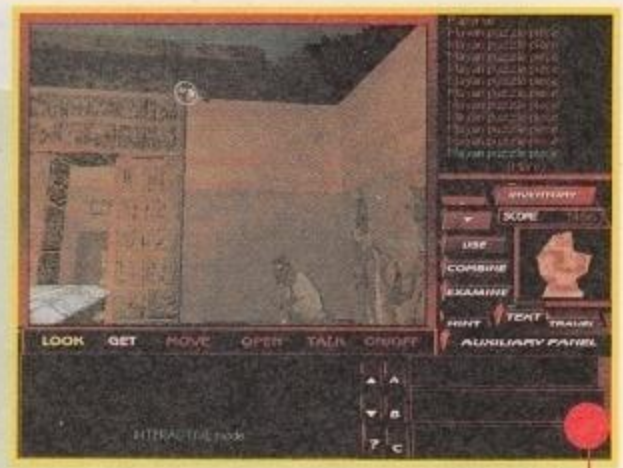


Una volta aperta la scatola, tornate alla Garden House. Sul letto troverete l'ultima scatola misteriosa. Questa volta, il puzzle è un po' più semplice, fortunatamente. Dovete costruire la cornice con i pezzi trovati nella scatola di Witt. Ci vuole un po' per trovare i pezzi giusti, in ogni caso tenete conto che i pezzi in alto a destra sono più chiari di quelli più in basso. Noterete, inoltre, che quando mettete un pezzo nella posizione giusta, si "aggiusta" da solo.

Completato il puzzle, unite le varie parti per completare il Pandora Device. Assisterete a un incontro

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



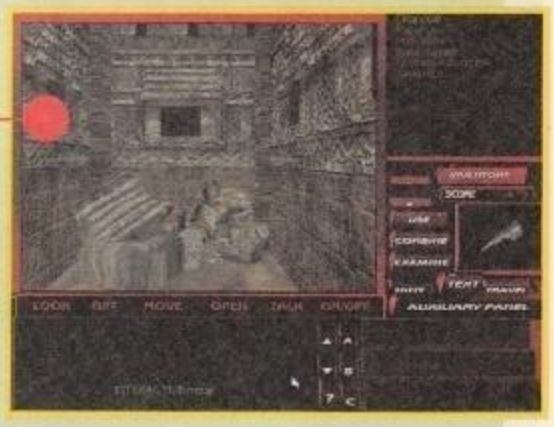
con i tre protagonisti di questa storia, ovvero Reagan, Fritz e Witt. Dopo l'incontro, troverete **Reagan** nella vostra stanza da letto. Potete declinare la sua offerta, oppure accettarla - se però volete finire in Mission Street, dovrete scegliere di mandarla via, dato che siete perdutamente innamorati di Chelsea.

NONO GIORNO - A BLACK SUN ASCENDING

Il giorno dopo arriverete nel complesso archeologico indicato dal Pandora Device, dove dovrebbe trovarsi la seconda astronave aliena. Partirete dalla stanza del Serpente. Per prima cosa, prendete i 14 pezzi (alcuni si trovano **sopra le colonne** o sotto i tavoli di pietra), quindi utilizzateli sull'altare. Dovrete comporre la **mappa dei labirinti** che dovrete attraversare e poi usarvi sopra la pergamena che si trova nella medesima stanza.

Uscite, passando dalla porta che reca il simbolo della Stella. State molto attenti alle indicazioni, perché è facile perdersi: proseguite dritti fino alla prima intersezione, prendete il carbone, andate a destra e seguite il passaggio fino al nuovo incrocio, girate a sinistra, proseguite e poi andate ancora a sinistra. Girate poi di nuovo a sinistra ed esaminate il **cadavere**.

Prendete gli occhiali (esaminandoli, verranno sostituiti da due lenti), la lanterna, la pistola e il fazzoletto. Esaminate tutti gli oggetti trovati. Tornate indietro al primo incrocio (basta andare a destra alle due intersezioni), quindi andate a destra e prendete il White Dagger. Tornate indietro all'incrocio, andate a destra e seguite il corridoio, andate di nuovo a destra, quindi girate a destra non appena possibile e seguite il corridoio fino al vicolo cieco, dove troverete un bacile cerimoniale in pietra.



Fate dietrofront, quindi al primo incrocio girate a destra e seguite il corridoio fino alla fine, girate poi a destra, all'incrocio girate nuovamente a destra e seguite il corridoio fino alle scale. Sopra le scale, troverete uno **scheletro**: utilizzate la lente rotta per prendere la corda e la lancia Maya.

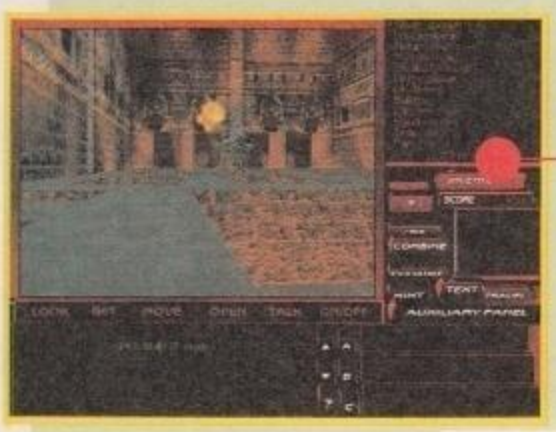
Tornate al primo incrocio (due volte a destra, una a sinistra, destra, sinistra). Seguite il corridoio e superate la porta per ritrovarvi nella camera del Serpente.

Uscite dalla porta contrassegnata dal Sole, seguite il passaggio e, alla prima intersezione, girate a destra, poi sinistra e ancora a sinistra. Alla prima occasione, girate a destra due volte e prendete il martelletto, quindi tornate all'incrocio iniziale, andate a destra e girate nel primo corridoio sulla destra, poi a destra ancora e proseguite fino al vicolo cieco, dove troverete il Silver Dagger.

Tornate all'incrocio (due volte a sinistra), proseguite dritti, poi andate due volte a destra, fino alla fine del lungo corridoio. Qui andate a destra e salite le scale, quindi superate la porta per entrare nella stanza degli Uccelli.

Esaminate l'**altare al centro** - dovrete ricreare una serie di suoni, utilizzando il martelletto sui vari prismi. Guardate la foto per scoprire l'ordine con cui dovete azionare i vari prismi.

Uscite dalla stanza, superando la porta con l'emblema della Stella. Se state giocando come "Entertainment", arriverete direttamente a un corridoio. Chi gioca come "Game Player" dovrà vedersela prima con la stanza delle **Palle di Fuoco**.



In questa stanza, dovrete raggiungere la parete di fronte a voi e tentare di uscire dalle quattro porte - quella giusta sarà sempre l'ultima, indipendentemente dall'ordine con cui le provate (sembra un'applicazione della legge di Murphy, non trovate?). Si tratta di una prova di velocità e di fortuna, quindi salvate non appena possibile.

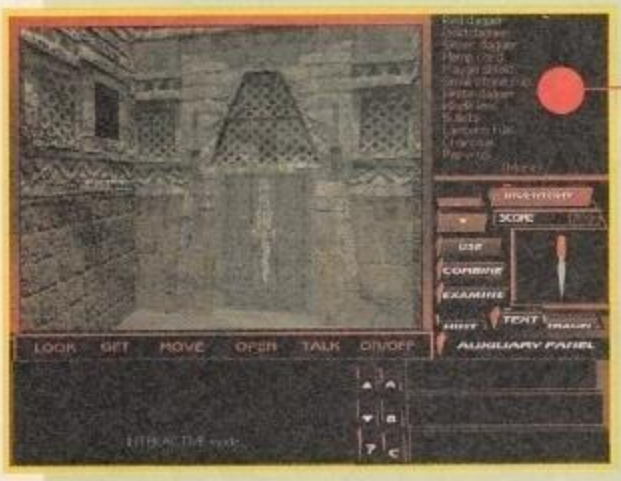
Una volta superata anche questa stanza, seguite il corridoio fino alla fine, quindi girate a sinistra, poi di nuovo a sinistra, poi a destra. Destra e sinistra, dove troverete il Gold Dagger. Tornate indietro all'incrocio (destra, due volte a sinistra e destra), girate non appena possibile a destra e

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

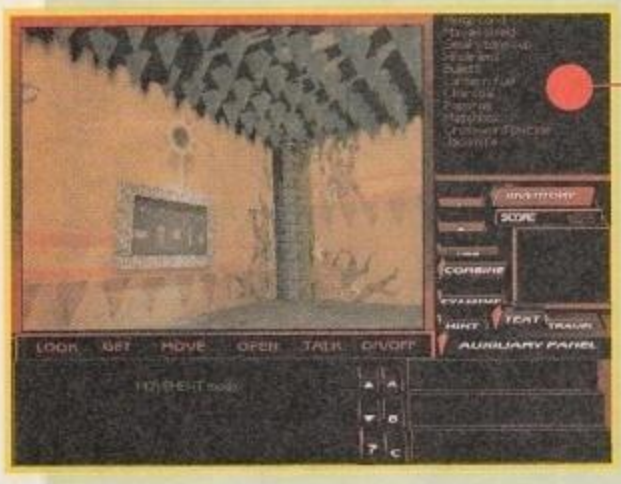
seguite il corridoio fino alla porta con il simbolo della Vespa. Prima di entrare, salvate il gioco, quindi combinate tra loro il fazzoletto con l'olio della lanterna, unitelo poi alla lancia e date fuoco allo straccio inzuppato di olio con i fiammiferi. Entrate nella stanza della Vespa e, per prima cosa, individuate l'**alveare** delle vespe (si trova in alto, sopra una delle porte) ed eliminate i pestiferi insetti con la lancia.

Esaminate l'altare per il terzo puzzle - si tratta di ricomporre **tre Re Maya**. La soluzione si trova sui muri di questa stanza, in ogni caso potete andare tranquillamente per tentativi.
Uscite dalla stanza passando per la porta della Luna, raggiungete il primo incrocio e girate a destra, poi sinistra fino alla fine del passaggio , quindi girate a destra e prendete il Red Dagger.

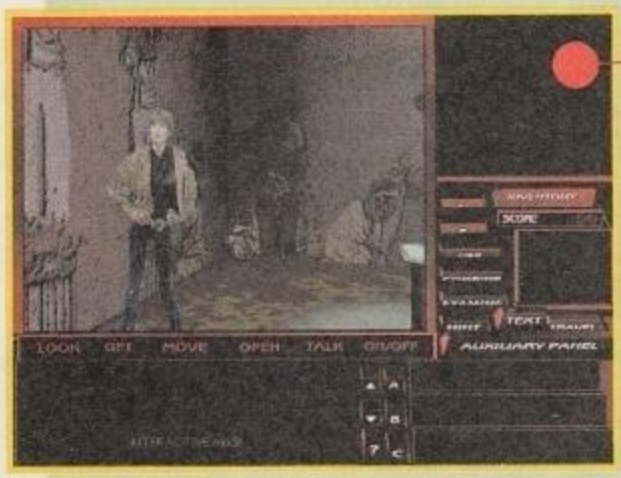


Giratevi e andate verso sinistra quindi, non appena possibile, andate verso sinistra ed entrate nella **stanza dei Coltelli**.

In questa stanza, dovrete inserire i cinque coltelli (dagger) trovati finora. **L'ordine corretto**, dall'alto in basso, in base a cosa raffigura ogni coltello, è: sole nero, sole bianco, luna, stelle e uomo.
Uscite dalla stanza passando dalla porta del Coltello Nero. Seguite il corridoio, andate due volte a destra, e poi a sinistra. Superate la porta del Pentagono. Se state giocando in modalità "Game Player", vi ritroverete in **un'altra stanza**, dove dovrete cliccare sui quattro simboli scolpiti sulla parete: da sinistra a destra, sul Serpente dovrete cliccare tre volte, sull'Uccello una volta, sulla Vespa due volte, sul coltello tre volte e, infine, sul Pentagono una volta.
Se invece state giocando in modalità "Entertainment", arriverete direttamente alla locazione in cui incontrerete **Reagan**, la sedicente figlia di Malloy. Dopo averle parlato, prendete il suo zaino, in cui troverete una corda. Legate la corda attorno alla statua al centro della stanza, quindi esaminate la rivoltella di Reagan per ottenere dei proiettili, che dovrete aprire con il vostro fido coltellino svizzero. Mettete la polvere da sparo nel bacile cerimoniale in pietra, poi combinate la corda trovata attorno alla lancia dello scheletro del guerriero maya con l'olio della lanterna, infine combinate il prodotto ottenuto con la polvere da sparo.



Mettete la polvere da sparo sulla statua, quindi posizionate i due frammenti che potete raccogliere su due **piedistalli** (non importa quali).
Non vi riveliamo nulla di **quello che accadrà**, dato che in pratica l'avventura è finita.



L'ultimo enigma che dovrete risolvere è abbastanza semplice: vi troverete davanti a **una console aliena**, e dovrete cliccare molto velocemente su dei simboli. La sequenza corretta è: il sole nero (in alto), simbolo del nord, cerchio, rosso, est, croce, arancio, sud, triangolo, giallo, ovest, diamante verde.

DECIMO GIORNO - JUST DESSERTS

In questa giornata, non dovrete fare nulla - semplicemente, scoprirete che "strada" avete scelto durante il gioco, e assisterete a uno dei tre finali diversi. In ogni caso, avete completato *Pandora Directive*!

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DEADLOCK

CREA IL TUO IMPERO

Elabora ed applica le tue strategie economiche, culturali e militari; sviluppa al massimo le risorse della tua colonia spaziale e intanto... occhio ai nemici: hai un impero da difendere!

DEADLOCK è il nuovo simulatore strategico manageriale fantascientifico, con grafica dettagliatissima.

Questo gioco di conquista planetaria può essere giocato da 1 a 7 giocatori, in rete o in Internet!

WARNER INTERACTIVE

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI: IBM 100% COMPATIBILE 486/66 Mhz, LETTORE CD.Rom 2X, WINDOWS 3.1, WINDOWS NT, WINDOWS '95, 4 Mb RAM, 8 Mb CONSIGLIATI, SCHEDA SONORA, MOUSE, TASTIERA.

£ 99.900

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZAD
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : ww

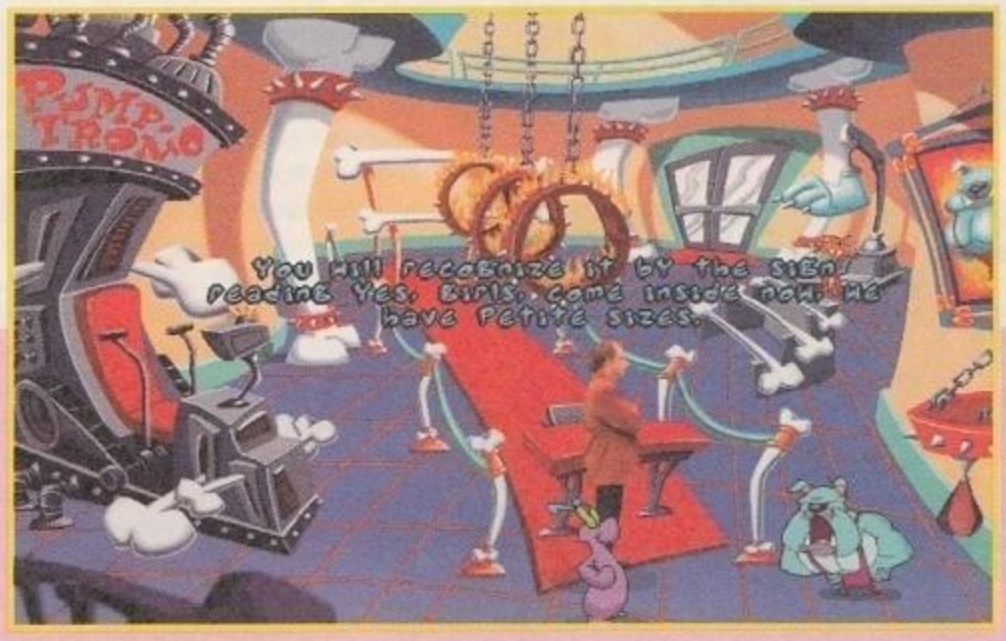
DEADLOCK TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

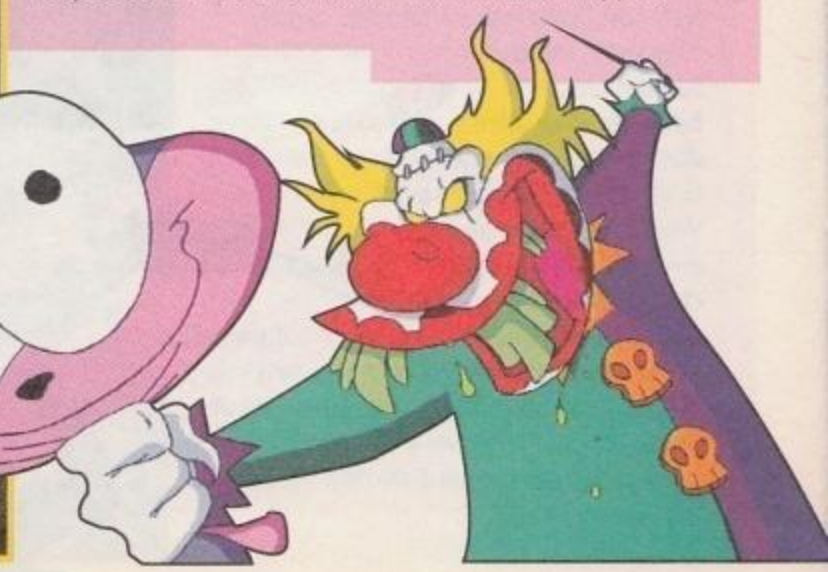
TOONSTRUCK

Che vi chiamiate Eddie Valiant, giudice Mortimer o Drew Blanc, il risultato non cambia. Destreggiarsi in un mondo di soli cartoni animati non è certo un'impresa facile, ecco perché ZETA corre in aiuto di tutti i lettori minacciati dal perfido Nefarius e dall'ambiguo re Huge. In bocca al lupo, B.B Wolf ovviamente...!!!



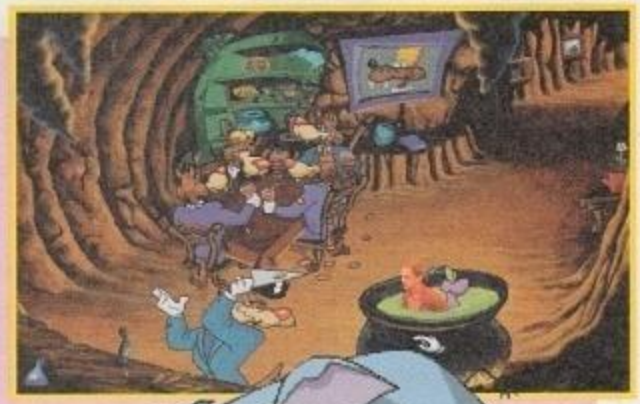
ATTO 1

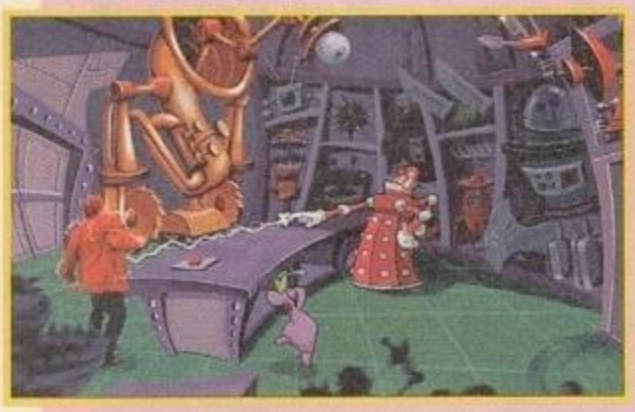
Una volta terminata la conversazione con il re Huge, vi troverete al di fuori delle stanze reali. Scendete verso destra per parlare con l'ingegnere del castello, quindi risalite per scambiare due chiacchiere con l'odioso maggiordomo piedone; tornate indietro da Brick-Brack e consigliategli di cercare gli occhiali nel suo taschino, vi consegnerà i piani del Cutifier e un sacchetto dove riporre tutti i vostri oggetti. Uscite fuori e parlate con le guardie reali, chiedete loro di danzare un paio di volte, in modo tale da acchiappare la chiave che inevitabilmente verrà persa dalla guardia di sinistra. Rientrate e aprite la porta chiusa a sinistra con la chiave appena presa, una volta all'interno delle stanze reali, alzate il tappeto per scoprire una botola nascosta, utilizzate Flux sul letto del re Huge in modo da prendere un volantino per un costume omaggio, leggete i consigli della nota appesa vicino allo specchio per aprire un passaggio segreto dentro al letto reale (dovrete far in modo che i cassetti superiori e inferiori siano aperti e che quelli intermedi restino chiusi). Scendete al piano di sotto, muovete l'asse sconnessa sul pavimento, chiedete a Flux di mettersi sull'estremità e utilizzate di nuovo l'asse, in modo da mandare in orbita il vostro compagno, o perlomeno vicino alla botola del soffitto. Risalite, rimettete a posto il tappeto sopra la botola aperta e tirate la corda in modo da far arrivare il maggiordomo di corsa. Uscite fuori dal castello e dirigetevi in città, entrando nel bar in basso a sinistra. Parlate con il barista (mezzo irlandese e mezzo scozzese), utilizzate l'organo e, mentre suonate, chiedete a Flux di usare la macchina con il martellone, per stordire il topo; alla fine dovrete parlare di nuovo con il barista, che vi consegnerà un vecchio boccale di birra come premio. Raccogliete i resti del topo e uscite dal locale, dirigendovi verso il "Costumarama". All'interno parlate con la tipa e consegnatele il volantino preso nelle stanze reali. Vi dirà che non è utilizzabile, in quanto non presenta il timbro di approvazione reale. Uscite e dirigetevi verso la sala giochi, parlate con il gestore della sala, provate il gioco con il martello (non preoccupatevi, adesso non potete sicuramente vincere...) e sfidate il polipo a Wacman. Dopo aver vinto, vi consegnerà una catena d'oro (o quasi). Uscite e dirigetevi verso l'ultimo locale, il pastificio gestito dalle due rane canterine; dopo aver chiacchierato un po', scoprirete che sono alla ricerca del burro e del loro terzo fratello, misteriosamente "dipartito". Prendete i due tasti del piano alle spalle delle ranocchie e dirigetevi verso il palazzo reale. Dopo essere entrati nella stanza dei trofei, acchiappate



http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/





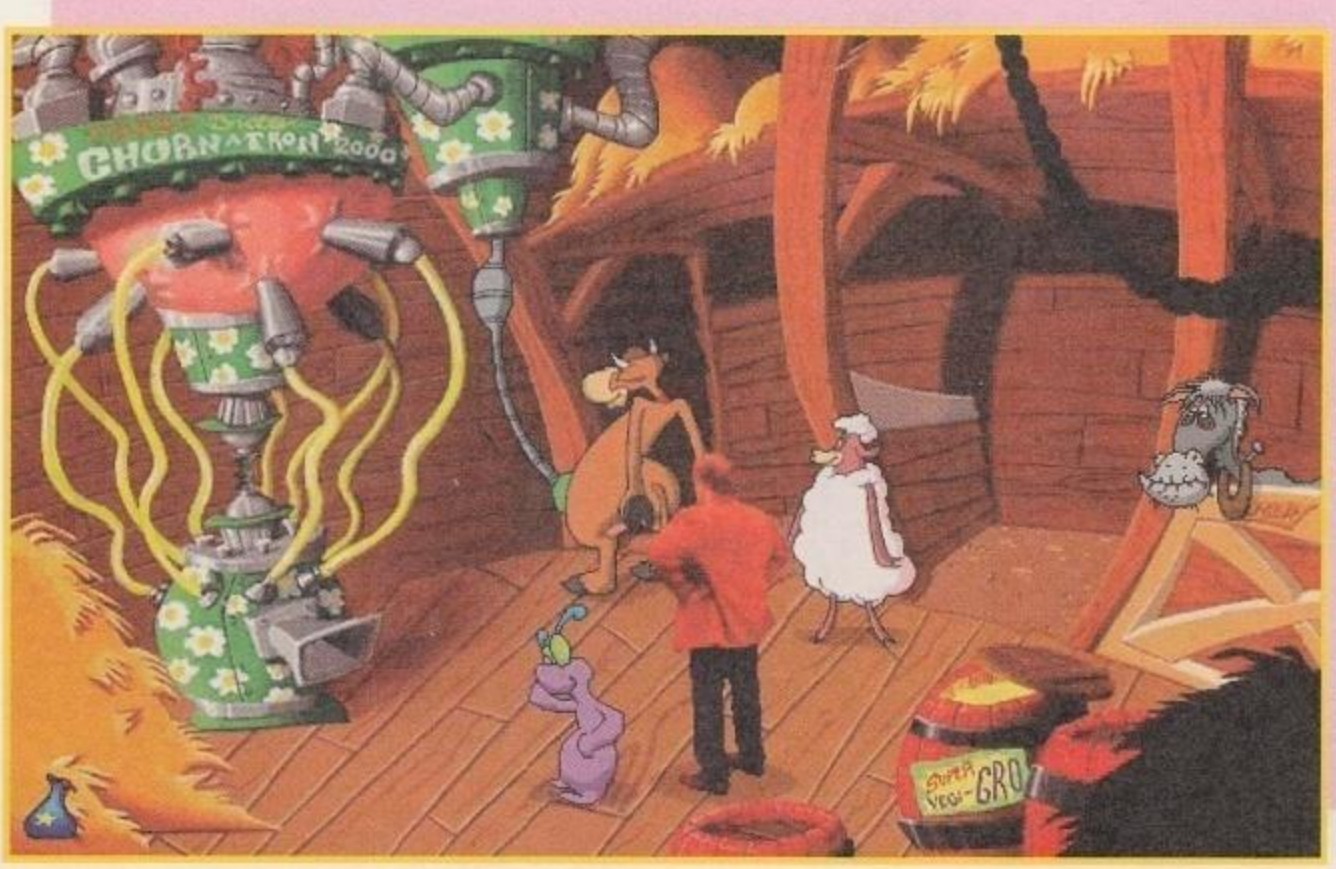
l'annaffiatoio che sarà necessario sostituire con il boccale del barista. Prendete il trofeo del pesce rosso, uscite e dirigetevi oltre la città, fino a incontrare la Fluffy Fluffy B.B. che vi ordinerà di trovare del pop-corn per lei. Proseguendo, incontrerete un Carecrow, un individuo un po' strambo ma sempre alla moda; difatti vi chiederà un nuovo abito, con un quintale di particolarità, in cambio del suo vecchio mantello. Prendete una delle pannocchie del campo e salite verso la stalla della fattoria. Utilizzate l'annaffiatoio sul barile pieno di concime, parlate con la mucca, per scoprire che è alla ricerca di un pezzo dello strano macchinario a sinistra. Lasciate la fattoria e andate a parlare con BB Wolf, (una delle sezioni più divertenti di tutto il gioco) che vi consiglierà di portargli del vino per la cena con gli amici. Tornate indietro di una schermata e imboccate l'altro sentiero per ritrovarvi vicino alla macchina trasportatrice, utilizzate il topolino del bar irlandese sulla mano destra del marchingegno, svegliatelo con il concime dell'annaffiatoio e quindi spingete la leva all'interno della cabina per ritrovarvi a Zanydu. Proseguite sul sentiero al centro, arriverete nella tipica ambientazione Old west, con tanto di cartello e avvoltoio affamato. Cercate di impadronirvi dell'indicazione, ma l'uccellaccio non ve lo permetterà. Uscite fuori e dirigetevi a sinistra, parlate con la guardia in modo da venire a sapere che l'orologio deve battere l'ora esatta perché il gorillone, un vero esempio di dedizione, lasci finalmente il suo posto. Esaminate il poster vicino alla palestra e annotatevi i colori che formano il numero di telefono del concorso Wacme. Tornate a Cutopia e dirigetevi verso il bar irlandese, per utilizzare il telefono all'interno (digitate i colori appena annotati, blu, viola arancione, giallo, arancione, blu, verde e rosso). Una volta risposto a tutte le domande correttamente, troverete un regalo che vi aspetta all'esterno del locale. Ricordatevi che: la pelliccia di Jim è blu, la pelliccia di Wolfie è viola, quella di Warp è arancione, le code dei pesci sono gialle, la guardia ha un pesce rosso sulla spalla destra e uno giallo su quella sinistra, le montagne sono arancione, le mattonelle sul pavimento della palestra sono blu, il collare di Wolfy è verde e che le frecce che puntano verso la palestra sono blu e rossa. Facile no ? Tornate a Zanydu e dirigetevi a destra verso la Wacme. Per entrare, stazionate di fronte a una delle porte girevoli e cliccate su di essa quando si accende la luce bianca in alto. Entrate dentro, parlate con Wolfie (chiedetegli di mostrarvi tutti i gadget...) e consegnategli i fagioli salterini che avrete trovato all'interno del pacco regalo appena vinto. Questo dimostrerà che siete degli acquirenti e vi darà diritto a utilizzare il dispenser di regali a destra. Premete il bottone start/stop in modo da vincere tutti e tre i premi (il magnete, il martellone e il guanto), dopodiché guardate la serie di ritratti sulla destra ed esaminate meglio quello della guardia che vi ha impedito di passare oltre. Annotatevi la serie di colori segnata sul distintivo, quindi tornate a Cutopia e telefonate a casa della guardia. Scoprirete che la guardia dovrebbe tornare a casa verso le 6.30. Considerando la mezz'ora di tempo necessaria per arrivare a casa, come vi ha precedentemente spiegato, dovrete sistemare l'orologio esattamente alle sei. A questo punto tornate alla fattoria, utilizzate il magnete sul pagliaio per recuperare il pezzo del macchinario da inserire immediatamente nel corpo principale. Una volta risistemato e dopo che la mucca vi si è "accoppiata", prendete i due pezzi di burro che vi sono stati offerti e tornate dalle due rane. Consegnate uno dei pezzi di burro per avere in cambio la pasta. A questo punto, tornate a Zanydu e arrivate fino all'orologio; dovrete utilizzare le due leve dell'orologio di fronte a voi in modo tale che segnino esattamente le sei. Dirigetevi verso la palestra, entrate e chiacchierate con Jim, il cane nerboruto che si trova in basso a destra, e chiedetegli di eseguire il suo numero un paio di volte. Prima che lo esegua la seconda volta, spargete il burro sul cavallo da volteggio di fronte, in modo da accelerare la velocità di fuga dell'amico. A questo punto, utilizzate il macchinario a sinistra in modo da diventare fortissimi e poter finalmente maneggiare il martellone della Wacme. Dirigetevi a Cutopia, verso la sala giochi, e devastate la macchina a destra per vincere il vino omaggio e raccogliere qualche campanello tra i cocci per terra. A questo punto, tornate indietro fino alla fattoria della mucca, appena colpita dal conte Nefarius. Dopo aver parlato con le due "signore", utilizzate l'annaffiatoio sul barile pieno di veleno che c'è sulla destra, salutate e tornate al bivio tra B.B. Wolf e Zanydu. Spargete il veleno sulle erbacce che tengono imprigionato il frutto di pepe che vi serve; a questo punto consegnate il vino al lupo per ritrovarvi in una posizione un po' bollente. Il giochino da utilizzare per uscire dal pentolone è abbastanza semplice: dovrete cliccare continuamente a destra e sini

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

stra in modo da rovesciare tutto quanto e ribaltare la situazione a vostro favore. Una volta finita la scenetta, utilizzate la pannocchia sul fuoco per ottenere il pop-corn e la pasta dei fratelli rana sullo spiedo, in modo da cuocerla velocemente, dopodiché prendete lo spiedo e il libro che si trova sotto il quadro della lupona. Uscite e prendete la strada per Malevolandia, prendete il pezzo di carne sputato dall'obbrobrio vicino al bowling, quindi entrate nella prigione e prendete l'inchiostro che si trova sulla scrivania; combinatelo con il carillon preso nella stanza del re e utilizzate il tutto sul volantino, in modo da avere un'autorizzazione firmata e timbrata di Huge in persona. Dirigetevi di nuovo a Cutopia, fate di nuovo il pieno di veleno nell'annaffiatoio e proseguite per il Costumarama, giusto in tempo per essere arrestati dai tre sicari di Nefarius (in teoria si può anche evitare, nascondendosi dietro alla tenda ma in questo modo si perderebbero parecchie scene divertenti!). Vi ritroverete in prigione, andate avanti e indietro sul tappeto fino a che non vi sentirete un po' elettrizzati, a questo punto toccate il tastierino numerico della cella in modo da mandare in corto circuito il contatore degli anni rimasti. Proseguite con l'operazione fino a che la porta non si apre, uscite e spostate il quadro della cassaforte, risolvete il puzzle, prendete di nuovo i vostri oggetti e il buco portatile che si trova con questi. Usate il buco sul segno all'esterno, di fronte al mostro rosa: le strade che potrete scegliere con il buco portatile sono tre: Cutopia a sinistra, Malevolandia a destra e Zanydu in basso. Tornate a Cutopia, al Costumarama, date il volantino alla ragazza in modo da ricevere la tuta da uomo mosca e scegliere il costume di arlecchino tra quelli proposti. Scambiate il libro preso dal lupo con il suo, dirigetevi verso la foresta e, nella schermata di Fluffy, scambiate il pop-corn con lo zucchero filato. Consegnate il costume di arlecchino al Carecrow (giusto in tempo...) e tornate a Malevolandia, nel negozio del robot dittatore di fianco alla prigione. Dopo aver parlato con il folle a transistor, ponetegli il quesito che si trova all'interno del libro appena scambiato. Una volta che sarà impazzito, prendete lo stura lavandini sulla scrivania e dirigetevi di nuovo verso Zanydu. Utilizzate il veleno della fattoria con il pezzo di carne sputato dal buttafuori di Malevolandia e date il tutto all'avvoltoio del sentiero centrale; prendete il segnale e una delle piume del pollo stecchito. Dirigetevi all'interno dell'edificio sorvegliato precedentemente dalla guardia, utilizzate lo stura lavandini sulla tazza al centro e versateci il pesce rosso. Quando appare la sogliola verde, premete di nuovo la maniglia dello sciacquone, dopodiché ritornate a Cutopia. A questo punto, scambiate di nuovo i libri con la commessa del negozio di costumi. Alla fattoria consegnate la piuma dell'avvoltoio alla mucca, in modo da poter prendere uno dei tubetti di colla in cambio, e tornate al castello del re di Cutopia. Utilizzate lo spiedo all'interno del buco della credenza e prendete il pupazzetto rosa che si trova all'interno. Ora dovrete usare la colla sui due tasti del piano e sullo zucchero filato che vi aveva dato Fluffy, utilizzate questi due accessori pieni di colla con il pupazzo preso nella credenza e aggiungete anche i fagioli saltellanti della Wacme per ottenere una copia di scoiattolina in amore. Adesso dirigetevi di fronte allo scoiattolo arrabbiato di fronte alla pianta di pepe, mettete il pupazzo di fronte alla porticina e, una volta che i novelli sposini saranno spariti a festeggiare, chiedete a Flux di prendere le nocciole sul ramo dell'albero. Tornate a Zanydu, entrate nell'ufficio della Wacme e chiedete di mostravi il guantone a molla: una volta che il compagno è stato colpito, prendete velocemente le stelle che girano in alto sulla sua testa. Tornate a Malevolandia, parlate con il buttafuori (anzi, la buttafuori) di fronte all'ingresso, indossate il mantello del Carecrow ed entrate nel bowling. Dopo aver parlato con Seedy e dopo aver visto la sua personalissima prestazione, "imperdibile", spargete un po' di colla sulla palla da bowling a destra e utilizzate Flux sulla pista del nuovo birillo. Dopo aver fatto un grandissimo strike, il gestore vi consegnerà un bellissimo trofeo con tre birilli d'oro; prendete il regalo e tornate al castello, nella stanza dietro Brick-Brack, pronti finalmente a realizzare il Cutifier. L'ordine corretto degli oggetti, in senso orario è: zucchero, mantello, stelle, sogliola, campanello, spiedo, trofeo, nocciole, catena, freccia, pepe, sfilatino di pane. Premete il pulsante dell'analizzatore e godetevi la lunghissima sequenza d'intermezzo, giusto in tempo per risvegliarvi di nuovo in prigione!



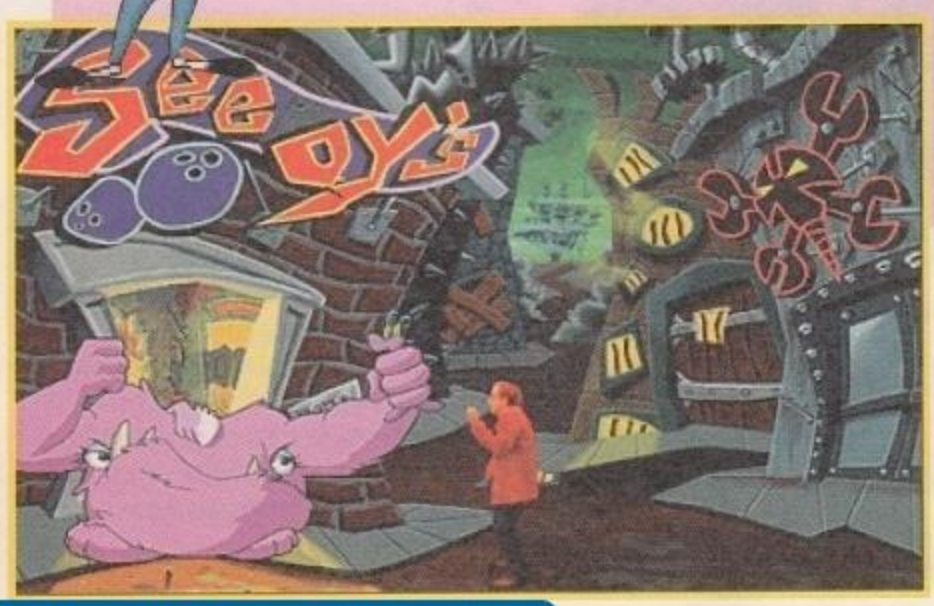
ATTO II

Parlate con la guardia schifosa, che ha appena ingoiato la chiave, per scoprire che è allergica alla polvere. Quando si gira ed è in procinto di starnutire, alzate lo zerbino e prendete il cristallo e, una seconda volta, lo zerbino stesso. Ora sbattetelo su di voi un po' di volte, in modo che la guardia spari uno starnuto a reazione e vi lasci gentilmente la chiave nella cella (nel caso in cui veniate catturati di nuovo, la guardia avrà con sé una maschera antigas, ma sarà sufficiente farla parlare delle proprie allergie per fargliela togliere e ripetere l'operazione). Utilizzate la chiave per uscire dalla cella, parlate con il volatile sulla macchina della tortura e annotate tutti gli indizi per muovere i libri della libreria nei piani

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

superiori. Prendete la vostra roba e dirigetevi a sinistra verso il Climatron, premete il bottone per aprire il condotto dell'aria, indossate il costume da uomo mosca per salire sul condotto; vi troverete in un bagno dove dovrete aprire l'armadietto medicinale per prendere il vasetto di cloroformio, utilizzate i comandi del lavandino per abbassare il tappo e aprire l'acqua in modo da allagare un po' il pavimento. Tornate nei sotterranei e dirigetevi al primo piano, di fronte alla faccia del clown. Risolvete il giochino proposto (dovrete ripetere tutti i gesti della maschera), entrate e parlate con il clown pazzo. Quando si toglierà il naso per incipriarsi, aggiungete un po' di cloroformio, in modo da mandarlo nel mondo dei sogni. Prendete lo spillone e il pallone blu sul pavimento, riempitelo di elio e, con questo, anche il guanto vinto alla Wacme. Tornate nelle segrete verso il Climatron e inserite lo spillone nel foro, in modo da avere una rudimentale leva di controllo. Posizionate il tutto su freddo polare, in modo da ghiacciare l'acqua nel bagno. Salite sopra e fatevi vedere dalle due guardie, in modo che scivolino fuori dalla finestra. Una volta tornati al Climatron, utilizzate la leva prima su caldo e poi su normale e dirigetevi velocemente al piano di sopra, giusto in tempo per prendere la cesta del tesoro nella boccia, senza il pesce da guardia; apritela e troverete una chiave. Andate al secondo piano nella sala del cavaliere ed esaminate la libreria a destra. Ecco i famosi libri di cui vi ha parlato l'uccellaccio nelle segrete. L'ordine corretto è:1° blu, 1° rosso, 3° rosso, 2° blu, 3° blu, 4° rosso, 2° rosso, 4° blu. Si aprirà la porta del sorvegliante e potrete così scendere a controllare voi stessi la situazione, utilizzando il carillon sulla guardia semi addormentata per farla addormentare completamente. Spostate il monitor per vedere tutti i canali e selezionate il 4°, utilizzate il magnete sulla piastra di metallo sul soffitto e guidate il cavaliere su tutte le piastrelle che si innalzano sul pavimento. Se riuscirete a dirigere tutto correttamente, si aprirà la grata principale. Salite, prendete il braccio del cavaliere dall'armatura rotta, salite le scale e utilizzate lo spillone del Climatron sulla scatola saltellante, in modo da far uscire il terzo ranocchio. Una volta liberato il panettiere, questi vi regalerà un cristallo rubato a uno dei tre sicari; a questo punto entrate nella cassa, facendo attenzione che le guardie non vi vedano, saltellate fino a prendere un candelotto di dinamite. Scendete in bagno, riempite l'annaffiatoio con l'acqua del lavandino, e scendete in cucina. Dovrete versare l'acqua sul robot, in modo da arrugginirlo; rubate un tacchino e inserite all'interno uno dei candelotti di TNT, quindi aprite la stufa, accendete il candelotto e mettete il tutto nel montacarichi per le tre guardie. Dopo la bellissima scenetta d'intermezzo, salite nella ex sala ricreativa e prendete la stecca da biliardo. Uscite e sollevate la testa della statua di sinistra, quindi utilizzate il corno di sinistra, usate il condotto dell'aria per scendere nelle segrete, risalite fino a tornare a fianco della statua di destra, apritela e prendete il cristallo. A questo punto, salite al terzo piano, aprite la porta con la chiave dell'acquario: sulla libreria si trova un paio di occhiali da sole. Cercate di prenderli, usate la leva dietro alla libreria per svitare la ventola in alto, quindi spostate la sedia in modo da raggiungere la testa impagliata, vestitevi da uomo mosca per distrarre la pianta carnivora, infine usate il martellone sul vaso in centro alla stanza e, finalmente, potrete impossessarvi dei tanto attesi occhiali. A questo punto, potrete salire al quarto piano; se mettete insieme la stecca da biliardo con il guanto dell'armatura, potrete finalmente premere il bottone dall'altra parte del cancello e dirigervi nella stanza successiva. Utilizzate il palloncino pieno d'elio su di voi, in modo da assumere la voce di Lugnut, utilizzate lo scanner a sinistra e identificatevi con questo nome, entrate nella stanza successiva e indossate gli occhiali da sole prima di superare la tenda divisoria, in modo da ipnotizzare MS Fortune. Ordinatele di uscire dalla stanza e di appoggiare la zampa sullo scanner di destra, quindi entrate e dirigetevi verso la console dei comandi; in senso orario, partendo dall'alto, posizionate i cristalli in quest'ordine: blu, rosso, giallo e verde. Prendete il dispositivo dimensionale, quindi dirigetevi verso il monitor e utilizzate i quattro interruttori in modo da ottenere: positivo, positivo, positivo e negativo. Ora, l'ultima cosa che vi separa dalla fine dell'avventura è entrare nella stanza e salire sul Malevolator, pronti a ristabilire l'ordine nella galassia !!!

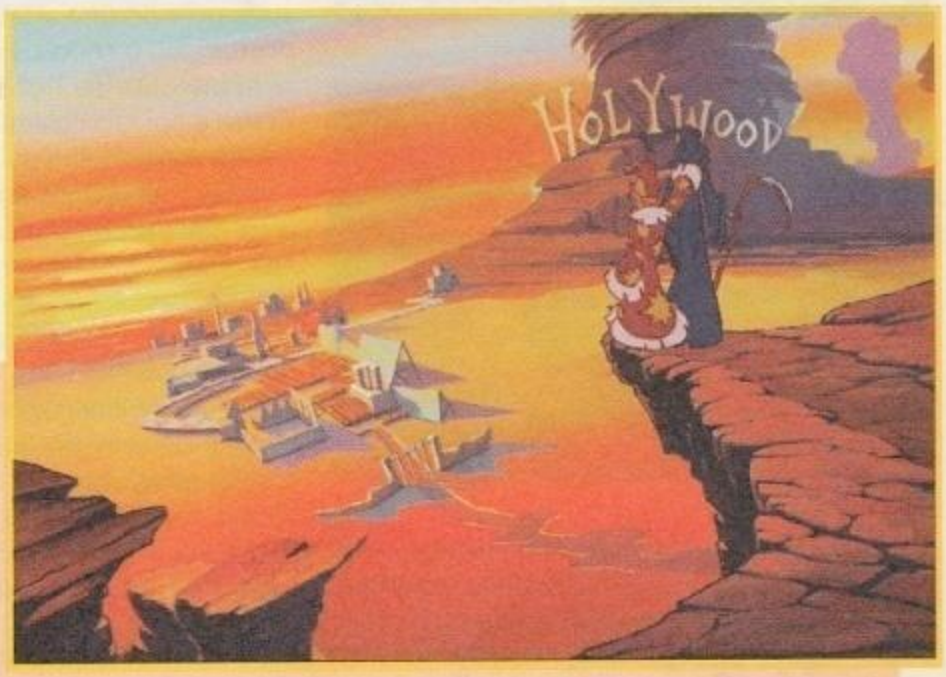


http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

DISCWORLD 2
MISSING, PRESUMED...

I Paglianti Bros non sono rimasti con le mani in mano durante le vacanze natalizie, e portano sulle pagine di ZETA la soluzione completa di una delle avventure più spassose degli ultimi tempi, *DiscWorld 2*. Nella soluzione, abbiamo segnalato spesso il termine inglese utilizzato nel gioco tra parentesi dopo il termine italiano, in modo da evitare inutili confusioni.



ATTO 1 - THE RITE STUFF

Il vostro primo compito sarà quello di recuperare una serie di "ingredienti" necessari per un rito magico, il solito genere di missione a cui siamo abituati dai tempi del primo *Discworld*! Inizierete nell'Università Invisibile: per prima cosa, fate un salto nella High Energy Facility, prendete il magnete, il soffietto e l'ampolla (test tube), quindi uscite e raggiungete i giardini dell'Università, andate a destra oltre la locazione della gallina e utilizzate il magnete sull'Imp per recuperare un paio di stivali in ferro.

Uscite dall'Università e raggiungete il Negozio Itinerante, dove troverete un fenicottero, dell'incenso e un pesce. Provate anche a prendere le candele, quindi interrogate la simpatica vecchietta per scoprire come fare per ottenere nuove candele. Uscite, raggiungete la Piazza e parlate con Dibbler, utilizzando l'icona "sarcastica", poi l'icona del grano. Andate nelle Shades (a seconda di dove cliccate su questa locazione, apparirete in due punti diversi - basta scorrere a destra o sinistra per trovare le varie locazioni) e avvicinatevi ai tre mendicanti. Prendete la sega (sulla destra) e il vasetto, poi andate da Mrs Cakes, prendete le forbici, il grembiule (petticoat), tagliate un braccio del manichino con la sega, e prendete dall'armadio l'asse per stirare, infine esaminate la bottiglia del genio. Parlate con Mrs Cakes utilizzando le icone in questo ordine: sarcastica, interrogativa, pensierosa e, infine, quella sorridente. Quando tutto è chiarito, chiedetele della bottiglia del genio e dell'ectoplasma. Uscite e andate nell'obitorio, dove dovrete prendere il coltello ed esaminare (con il tasto destro del mouse) la strega sdraiata sul blocco di pietra.

Uscite e dirigetevi alla Gilda dei Matti (Fool's Guild), dove tra le rovine troverete una bacchetta (hoover) e un mattone (in basso a sinistra). Parlate con lo spirito del matto con l'icona interrogativa, quindi utilizzate il mattone sullo spirito per imprigionarlo e portarlo con voi. Andate alla High Energy Facility, nell'Università, e utilizzate il mattone sull'acceleratore, quindi tornate da Mrs Cakes e consegnatele l'ectoplasma per poter prendere la bottiglia del genio. Tornate poi alla Gilda dei Matti, entrate nel "tombino" e andate a sinistra, quindi utilizzate il soffietto sulla grata per far nascere una stella del cinema e ottenere uno degli "ingredienti" che state affannosamente cercando.

Ritornate dai mendicanti, combinate gli stivali con la bottiglia del genio e raccogliete con quest'ultima l'odore del mendicante di sinistra (dovrete cliccare sull'effluvio verde). Andate poi da Gimlet, il locale sulla destra dove, esaminando il menu, scoprirete che potrete ordinare topi da mangiare - proprio quello che vi serve! Parlate con Gimlet, utilizzando l'icona sorridente e poi quella del topoburger. Prima di andarvene, prendete il piattino di chili, quindi raggiungete il pub del Troll (a sinistra) e parlate a Casanunda, l'amante più basso di Discworld, utilizzando l'icona del sorriso, quella della scala e poi quella della strega (che apparirà solo se avete "guardato" la strega nell'obitorio con il tasto destro

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

del mouse). Parlate con il Troll e prendete i fiammiferi dal tavolo, già che ci siete.
Andate al porto della città, utilizzate il coltello sulla rete e prendete lo squalo martello (quello che cade sul fondo, in primo piano), poi utilizzate il pesce preso nel negozio itinerante sull'uccello appollaiato sul tetto per poterlo far cadere e raccoglierlo. Andate ai giardini dell'Università, dove i vostri colleghi, mentre voi state lavorando sodo per riportare al lavoro la Morte, stanno dilettandosi a cricket. Per prima cosa, utilizzate la birra ottenuta dal Troll sul grano, quindi date il grano "corretto" alla gallina in primo piano a destra e poi raccoglietela. A questo punto, scambiate il fenicottero con la mazza di Dean, lo squalo martello con quella di Bursar e l'uccello "pescato" al porto con la mazza del Libraio. Compiuti gli scambi, andate a sinistra finché non trovate l'apicoltore, con cui dovrete parlare e a cui dovrete consegnare l'opuscolo ottenuto da Dibbler. Quando il campo è libero, utilizzate il chili sui fiori a sinistra, quindi utilizzate il grembiule su voi stessi per proteggervi il volto, accendete un bastoncino di incenso con i fiammiferi e utilizzatelo per allontanare le api dall'alveare al centro, da cui potrete prendere un po' di cera e, con il vasetto (quello dei mendicanti), raccogliete del miele.

Raggiungete il negozio itinerante e consegnate la cera all'arzilla vecchietta, in modo da ottenere delle candele, poi andate dai mendicanti e utilizzate il bastone (rooster) sul bricco di caffè, tornate al pub del Troll e utilizzate il bastone sul vampiro.
Raggiungete il cimitero, andate a destra e appoggiate la scala alla tomba per poterla scalare. Troverete i denti del vampiro, che dovrete utilizzare sul povero topolino per estrarre il suo sangue. Ora potete tornare alla Sala da Pranzo dell'Università Invisibile e consegnare all'ArciCancelliere le candele, i bastoni da cricket, la bottiglia del genio, la "polvere" dell'attrice (glitter) e il sangue del topo.

ATTO 2 - COME DIE WITH ME

Andate alla Gilda dei Matti, scendete nel tombino, quindi andate a destra per risalire nel Magazzino del Futuro, che custodisce, cioè, delle merci non ancora create, dove dovrete utilizzare il piccone sul ghiaccio. Ora, senza perdere tempo, andate nelle Shades e parlate con il tizio che raccoglie i morti, utilizzando l'icona del punto interrogativo per scoprire come fare per essere dichiarati morti. Andate immediatamente nell'obitorio, chiedete al coroner in cosa consiste l'esame per farsi dichiarare morti, quindi prendete lo specchietto e utilizzatelo sul bruciatore bunsen e poi riappoggiatelo sul tavolo, sdraiatevi e preparatevi al test, utilizzando il braccio del manichino e il ghiaccio su Rincewind. Una volta ottenuto il certificato, andate dal becchino di prima e consegnategli il certificato, per poter utilizzare a vostro piacere la nave.
La vostra prima destinazione sarà Djelibeybi, dove dovrete andare dal mercante di cammelli e parlargli, utilizzando prima l'icona del sorriso e poi quella del cammello, in modo da ottenere un mezzo di trasporto anche per i mari di sabbia. Visitate la collina (hill), dove dovrete parlare con lo scheletro appeso al centro, Bone Idle, utilizzando l'icona musicale, quindi usate il coltello per liberarlo dalle corde. Raggiungete le piramidi, prendete la colla e utilizzate le forbici sulla mummia per ottenere delle strisce di tessuto, che dovrete utilizzare sul braccio di legno del manichino.
Raggiungete l'oasi e utilizzate il braccio di legno fasciato con il braccio in decomposizione (rotten arm) posto sotto i due avvoltoi, che d'ora in poi vi seguiranno ovunque.
Prendete dal braccio in decomposizione l'anello, attraversate il mare, raggiungete HolyWood ed entrate nella stanza del costumista (passate sotto il castello). Qui troverete un nano "trans": osservate il costume del cavallo (tasto destro del mouse), poi parlate con il nano, chiedendogli notizie del costume da cavallo, e consegnategli l'anello per poter prendere il costume da cavallo. Uscite, prendete il peso da 1 tonnellata e il cartellino "10" dalla casella postale, quindi entrate nella stanza del trucco (dietro alla costruzione, sotto il pianoforte) per rincontrare la Morte. Andate poi a destra, prendete la macchina fotografica (è in basso a destra) e parlate con l'ammaestratore

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

di imp - purtroppo, il vostro imp fuggirà nello sfondo di sinistra, e per ora non potrete riprendervelo.
Tornate alla vostra nave e spostate il mouse più a sinistra possibile, oltre il mare, per raggiungere una terra lontana. Qui incontrerete Point-Me-Own-Bone, a cui dovrete parlare dopo aver esaminato i cestini (basket) per terra, in modo da poterne prendere uno. Tornate alla vostra Università, prendete le porte da cricket dal giardino ormai abbandonato, quindi andate nella sala da pranzo e, dopo aver parlato con l'ArciCancelliere, utilizzate il cestino sul cibo sul tavolo. Parlate anche al Libraio, utilizzando il costume da cavallo. Ritornate a Djelibeybi, parlate con il tizio sul tappeto volante, Uri Djeller, utilizzando l'icona musicale, poi esaminate la roccia rotonda sul tavolo a destra e parlate con il venditore, utilizzando l'icona corrispondente. Andate verso l'alto e prendete il bastone conficcato nel terreno quindi, prima di tornare al vostro cammello, entrate nel negozio dell'architetto (tanto è per strada) e prendete uno dei progetti.
Raggiungete il disco sospeso (è la locazione in basso a destra nel deserto) e parlate con il saggio mezzo matto appollaiato sul disco, utilizzando la solita icona musicale, poi tornate ai giardini dell'Università e utilizzate il palo preso a Djelibeybi sul mucchio di... fertilizzante naturale (si trova nella schermata dove nel primo atto avete rubato gli stivali all'imp).
Andate nell'obitorio, parlate prima con Casanunda, poi con la strega. Andate al porto, appendete il peso da 1 tonnellata alla catena, poi applicatevi sopra il cartellino "10" (in questo modo, pesa di più!) e utilizzatelo per abbattere il muro a sinistra e poter prendere la tartarughina (snow novelty). Tornate a Djelibeybi, posizionate la suffrajester nel buco dove avete prelevato il palo, quindi, dopo la scenetta, prendete la corda. Ritornate a HolyWood, più precisamente dove stanno lavorando gli imp, quindi utilizzate il boomerang sulla pittura (si trova sul tavolo a destra) e lanciatelo contro l'imp che vi è sfuggito in precedenza. Dopo esservi ripresi l'imp fuggiasco, andate a destra e date la roccia caramella (candy rock) al Troll di guardia, tentate di aprire la porta, chiedete al Troll la chiave, quindi aprite la porta e usate sul Troll la corda. Superate la porta, parlate con l'attrice (ve la ricordate?) e consegnatele la gemma appena avuta dal Troll per "ingaggiarla". Tornate alla spiaggia "fuori schermo", utilizzate la sega sull'asse da stiro, quindi versatevi sopra della colla e utilizzatela sulle onde del mare (surf - appaiono di tanto in tanto), per raggiungere via surfing una caverna. Fotografate in questa caverna le iscrizioni preistoriche sulle pareti, tornate sulla spiaggia e andate a destra, fino a salire sulla collina, dove dovrete utilizzare il cestino pieno di cibo sul formicaio. Utilizzate la colla sul bastone da giullare (hooter), utilizzate quest'ultimo sul costume da cavallo e poi il costume stesso sul Libraio. Mettete la macchina fotografica e il costume nell'inventario personale di Rincewind, non nel suo bagaglio mobile, e raggiungete il Cerchio nella Foresta (si trova a destra della città). Siete pronti per fare una visitina agli scontrosi elfi. Una volta superato il cerchio illusorio, utilizzate il costume su Rincewind, e, dopo essere entrati nel palazzo, utilizzate la macchina fotografica sulla Regina degli Elfi.

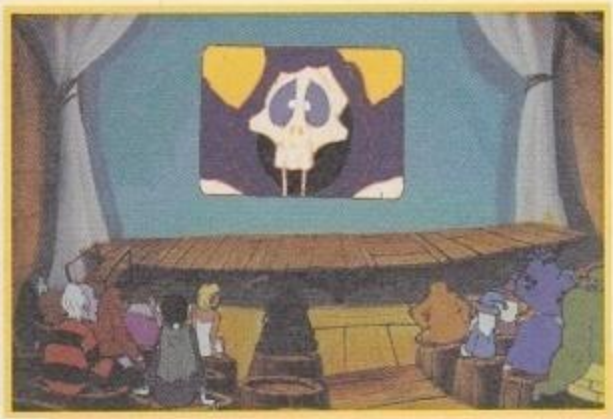
Tornate all'Università Invisibile, più precisamente nella High Energy Facility, utilizzate il cestino infestato dalle formiche sull'Hex, le barre di metallo sul progetto della piramide, il miele e dopo la piramide sull'Hex, quindi parlate a Skazz utilizzando l'icona dell'universo. Tornate dal saggio-pazzo nel deserto e rivelategli la risposta, raggiungete in seguito HolyWood e consegnate a Dibbler, il regista, la banda, il jingle musicale, la tartarughina e l'attrice. Andate nella stanza del trucco e consegnate alla truccatrice le foto della Regina degli Elfi, tornate da Dibbler e iniziate le riprese.
La Morte si rifiuterà di partecipare a una scena truculenta, quindi dovrete trovare uno stuntman. Andate nelle Shades e spostatevi il più possibile a sinistra: troverete una porta, su cui dovrete utilizzare il vostro certificato di morte per poter entrare. Una volta dentro, aprite il mobile a destra e parlate alla pecora scheletrica utilizzando l'icona dello stuntman, quindi mostratele le foto riprese nella caverna.
Assisterete alla "prima" del vostro capolavoro cinematografico: dato che la situazione non si mette bene, dovrete prendere la pizza (reel) dal proiettore, utilizzarla sulla macchina (device) a sinistra e combinare sulla pellicola le foto rimaste nel vostro inventario della Regina degli Elfi. Infine, utilizzate la pizza con i messaggi subliminali sul proiettore per completare il vostro lavoro.

ATTO 3 - THE GRIM RINCEWIND

In questo atto, dovrete convincere il maggiordomo della Morte, Albert, che potete sostituire il Triste Mietitore efficacemente, mentre il "titolare" spopola in cinema e spettacoli itineranti. Andate verso la casa, prendete la chiave da sotto il tappettino ed entrate. Salite le scale (che fatica, eh?) e andate a destra, nel vostro "ufficio", prendete l'inchiostro e suonate la campanel-

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



la. Correte nel corridoio all'entrata della casa e superate l'unica porta a sinistra per raggiungere la cucina, dove troverete un vasetto contenente dei cubetti di zucchero, che dovrete prelevare senza indugio. Già che ci siete, prendete lo straccio oliato e aprite lo sportello della stufa. Uscite dalla cucina, prendete la falce (il vostro "ferro del mestiere") dal portaombrello accanto alla porta e le tende nere (curtain) alla vostra sinistra, quindi risalite le scale e andate, questa volta, a sinistra per raggiungere la stanza della "nipote" della Morte. Qui potrete trovare un orsacchiotto porta-pigiama e un rotolo di corda (string) sul tavolo a destra. Uscite, scendete le scale, e andate a destra, per entrare nella stanza dei destini, dove vengono scritte le vite di tutti gli esseri viventi. Prendete il libro di Rincewind (quello al centro dei tre animati), quindi tornate in cucina e parlate con Albert. Uscite dalla casa e raggiungete le stalle (a destra), addolcite Binky con gli zuccherini, versate la colla sulla sella e utilizzate quest'ultima sulla vostra cavalcatura per poterla cavalcare. Quando tornate, prendete la corda appesa alla trave del soffitto prima di uscire. Andate verso destra per raggiungere i giardini: avvicinatevi agli alveari, aprite l'orsacchiotto per prendere il pigiama, date fuoco allo straccio oliato con i fiammiferi e utilizzatelo sugli alveari, quindi utilizzate il pigiama su Rincewind e prendete dagli alveari della cera, poi del miele con il vasetto vuoto dello zucchero. Prendete poi la canna da pesca dallo gnomo-nonmorto, poi esaminate il carretto e parlate con Susan, la ragazzina sull'altalena, datele il libro sulla vostra vita. Versate l'inchiostro nella pozza e immergetevi dentro le tende per annerirle al punto giusto. Tornate nella stanza dei destini, create una candela utilizzando la cera con la corda e mettetela nell'inventario personale di Rincewind, aprite l'alcova con la chiave trovata sotto il tappettino ed entrate. Accendete la candela e prendete la tavola (tablet) a sinistra. Tornate da Susan e consegnatele questa tavola per poter prendere il carretto, quindi ritornate alla casa, combinate il boomerang con la corda e tiratelo verso il camino. Arrampicatevi e urlate nel camino. Raggiungete Albert: gli avete dimostrato di avere una voce roboante, di saper cavalcare il destriero della Morte, quindi mostrategli la falce e le tende annerite per completare l'opera. Albert chiederà, come ultima "prova", un centinaio di anime. Tornate al giardino, combinate la canna da pesca con il miele, e poi "pescate" dalla polla a destra di Susan, dove si trovano i puntini bianchi, per acchiappare un centinaio di anime di formiche. Raggiungete il campo di grano (in basso a destra), combinate la falce con il carretto e utilizzate il "mietitore" sul campo di grano. Tornate da Albert e consegnategli le anime appena raccolte per potervi finalmente sedere al posto della Morte.

ATTO 4 - TILL DEATH US DO PART

Andate immediatamente a Djelibeybe, spostatevi a sinistra e incontrerete Casanunda. Subito dopo, dovrebbe arrivare un Prospector a dorso di cammello (a noi è capitato di non incontrarlo a causa di un bug - se dovesse succedere anche a voi, ricominciate da capo l'atto). Prendete dal suo cammello la borraccia d'acqua (canteen), quindi mettetegli nella borsa il braccio in decomposizione, in modo da poter seguire i suoi spostamenti grazie agli avvoltoi. Tornate a Bonestock e prendete il tappo (cork) dal cappello della Morte, quindi raggiungete la fontana della Giovinezza, bloccate il fondo con il tappo e utilizzate la clessidra della Morte sulla sabbia. Avete salvato la Morte dalla morte!

EPILOGO - QUEEN KONG

Esaminate il corvo, quindi parlate alla strega utilizzando la corrispondente icona. Prendete la scopa volante della strega, quindi parlate con Dibbler con l'icona del sorriso e con quella dei palloncini (bladder) e mettete questi ultimi nell'inventario di Rincewind, quindi utilizzate la scopa sulla torre.

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GRAND PRIX MANAGER 2

FATELI CORRERE !

Con il commento di
MARIO POLTRONIERI

MICROPROSE

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Ecco finalmente l'attesissimo seguito di GP MANAGER, ovvero il gioco più coinvolgente dell'anno! Con GRAND PRIX MANAGER 2 hai il controllo totale su ogni aspetto manageriale di una squadra mondiale di Formula 1 per la stagione 1996.
Tratterai l'ingaggio dei migliori piloti, ogni fase della preparazione e delle gare, fino... alla pubblicità degli sponsor... e ti accorgerai che "guidare" in Formula 1 è difficile anche da una poltrona! Naturalmente il gioco è "multiplayer" e ha sequenze filmate di qualità eccezionale ! GRAND PRIX MANAGER 2 è il gioco ufficiale della FIA Formula 1.

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486 33 MHZ,
DOS 5.0,
WIN. '95 O 3.1 O 3.11,
4 Mb RAM, LETTORE CD.Rom 2X,
SOUNDBLASTER O COMPATIBILE,
VGA, JOYSTICK, MOUSE.

£ 99.900

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.l

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

S.O.S. mail

Potevamo dimenticarci di tutti i lettori dispersi in avventure, GdR e picchiaduro? Ovviamente no, e anche se per l'ultima categoria i consigli che possiamo dare sono piuttosto limitati, faremo comunque del nostro meglio!

WIZARDRY NEMESIS

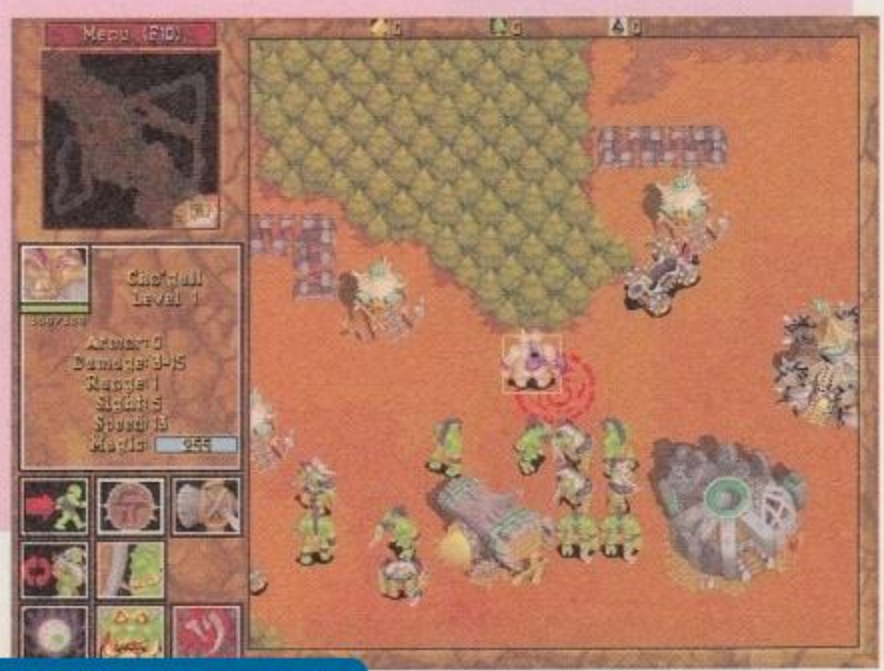
Lo ritenevamo un GdR abbastanza semplice, ma evidentemente ci siamo sbagliati. Angelo Vito di Bergamo ci chiede "[...] Sono bloccato nel mondo degli Hargani, al secondo livello, dove incontro una serie di indovinelli a cui non so come rispondere [...]". In effetti, sei incappato in uno dei punti più complessi. Eccoti le risposte:

It is nothing, yet we call it by name	Sky
Knocking on our chamber door	Time
It is born in the sky	Rain
Provider of life has none itself	Earth
Reaches for the sun but never leaves the earth	Tree

WARCRAFT 2 TIDES OF DARKNESS

Nicola e Antonio Battista di Verona ci chiedono "[...] siamo bloccati nel programma *Warcraft 2*, nella missione Black Rock Spire, perché mi attaccano contemporaneamente Orchi, Troll e Draghi! Come possiamo fare? [...]". Spiegarti come completare la missione non è semplice, credimi. Posso indicarti i codici più utili per terminare non solo quella, ma una qualsiasi missione. Usali con parsimonia!

IT IS A GOOD DAY TO DIE Modalità Divina!
GLITTERING PRIZES Per ottenere Oro, Petrolio e Legname in quantità!
ON SCREEN Mostra l'intera mappa
MAKE IT SO Per costruire gli edifici molto velocemente

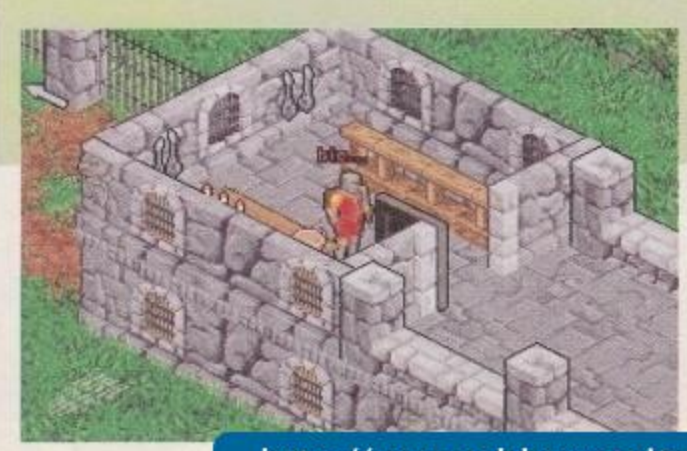


ULTIMA 8 PAGAN

Rispondiamo, invece che a una lettera in particolare, a diversi lettori contemporaneamente, che ci hanno posto diverse domande su *Pagan*. Il quesito più frequente riguarda la serie di domande sulla sezione dei Curatori: purtroppo non esiste una risposta, in quanto le domande, sebbene ricorrenti, sono più di venti. L'unico suggerimento che possiamo darvi è di rispondere con umiltà e remissione, tenendo soprattutto in mente che per il vostro interlocutore l'arte più importante è quella curativa. Molti ci chiedono, inoltre, come eliminare i mostri o trovare particolari armi. Rispondo grazie a R.E. Cenci, che via E-mail ci ha mandato un interessante trucchetto, che per una volta pubblichiamo nella spazio dedicato alle risposte dirette ai lettori. Entrate nella sottodirectory \GAMEDAT di Ultima8, lanciate il debug, poi scrivete

navatar.dat
l
e 12a 01 01
w
q

Durante il gioco, premendo CTRL+F1, entrerete nel menu dei trucchi, dove viene spiegato l'effetto di alcune combinazioni di tasti che permettono di otterrete tutte le armi, le armature e l'immortalità. Cliccando sullo zaino dell'Avatar diverse volte (deve essere rivolto a 3/4 verso di voi), inoltre, sentirete una risatina. Apparirà un altro menu, tramite il quale è possibile ottenere tutti gli incantesimi, la possibilità di uccidere chiunque e di iniziare da alcuni punti predefiniti.



http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

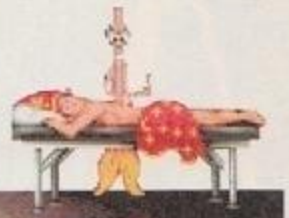
FULL THROTTLE

Chi dice che i videogiochi ostacolano i rapporti umani? Liliana Zadic di Zermeghedo (VI) ci scrive perché, insieme al marito, sta giocando a una delle avventure più dinamiche della LucasArts: "[...] non riusciamo a prendere la forcella richiesta da Mo dopo l'incidente, necessaria per riparare il bolide del nostro eroe [...]". Niente di difficile: andate al deposito di rottami, in alto a sinistra, utilizzate il lucchetto per bloccare la saracinesca sulla sinistra, quindi utilizzate la corda a destra per superare il muro. Tentando di raggiungere la pila di rottami al centro, incontrerete un mastino davvero furioso. Una volta raggiunto il muro di cinta, scendete di nuovo, andate verso destra e mettete il pezzo di carne preso nella baracca (quella che "aprite" a calcioni) in una delle macchine. Tornate sul muro di cinta e andate verso destra finché non raggiungete i controlli del calamitone che dovrete utilizzare per agganciare la macchina in cui si trova il cane da guardia e alzarla da terra per eliminare il problema. Tornate alla pila di rottami e prendete la forcella.

GUILTY

Come il mese scorso, troviamo chi è bloccato nella seconda avventura di Jack T. Ladd. Cristian Falessi ci chiede: "[...] giocando con il ladro, dopo aver cucinato per essere liberato, non so dove devo trovare i soldi per effettuare la seconda puntata [...]". Devi tornare dal tuo amico, Tennent, e chiedergli come faceva a sapere che eri sul pianeta e come va la sua vita sentimentale. Parla poi con Ruthie, e seguila fuori dalla stanza: parlale di nuovo, chiedile aiuto e di convincere Tennent a lasciarti l'astronave. Dopo la scenetta animata, parla alla segretaria (dovrai dirle, come prima, che il boss vi aspetta), entra di nuovo nell'ufficio di Tennent e chiedigli indietro l'astronave. Purtroppo dovrai vincerla con il gioco d'azzardo, quindi torna al casinò. Parla con il secondo croupier, quindi "preleva" i crediti dalla tasca del giocatore vestito di marrone. Ora dovrai utilizzare questi crediti sul croupier per poter giocare; le regole sono abbastanza semplici: dovrai posizionare le vostre carte in modo che siano diverse per colore e forma da quelle limitrofe; per racimolare in fretta i 40 crediti necessari per avere indietro la nave, basta salvare quando vinci una partita e ricaricare se perdi. Quando avrai almeno 40 crediti, torna da Tennent e consegnagli i 40 crediti. Dopodiché, non ti resterà che tornare alla nave e parlare con Ysanne.

SIMON THE SORCERER



Torna a colpire una delle avventure preferite dai nostri lettori. Nel nostro caso, è Fabio di Lorenzo di Potenza a chiederci: "[...] dopo aver sciolto le bende della mummia, aver recuperato lo scettro del potere ed esser diventato un vero mago (con tanto di portafoglio!) sono andato dal Gufo Saggio, che mi ha parlato di un anello magico nascosto nel fiume. Come faccio ad arrivare al fiume? E, inoltre, come posso raggiungere la zona di scavo una volta entrato nella miniera dei Nani? [...]". Il fiume lo puoi raggiungere dalla locazione dell'incrocio (simboleggiato sulla mappa di Simon con tre cartelli di legno - se non la vedi, basta andare a est dalla locazione del citrullo), quindi prosegui verso nord-est e arrampicati sulle viti in basso a sinistra. Lì troverai Gollum, che ti presterà la sua canna da pesca (necessaria per pescare l'anello) in cambio della minestra del paludoso. Per quanto riguarda la stanza del tesoro dei Nani, per entrare devi andare prima dove si trova il nano addormentato e farlo girare con la piuma, in modo da poter raccogliere la chiave. Dopodiché, sali utilizzando la seconda scala, raccogli il gancio in alto a sinistra e apri la porta dorata con la chiave appena trovata. Parla con il nano (frasi 1, 3) e consegnagli il buono per la birra (frase 1).

LEGEND OF KYRANDIA 3

A più di due anni di distanza, anche se ormai siamo in attesa di *Lands of Lore 2*, il terzo capitolo della avventurosa saga della Westwood dà ancora parecchi problemi; Emiliano Pellegrino di Genova ci chiede: "[...] non ho idea di come devo disporre le gemme sull'Isola dei Gatti [...]". La sequenza corretta è, da sinistra verso destra: bianca, gialla, viola, verde, blu e rossa. Fidati, la parte più difficile deve ancora venire!

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

BETRAYAL IN

ANTARA

Una storia di Intrighi e Tradimenti

Nel mondo di Antara
si sviluppano intrighi
tra razze e religioni,
in una trama complessa con
personaggi di grande spessore.
C'è di tutto: complotti politici,
società segrete, odi razziali,
eventi magici, rapimenti ed assassini
ma soprattutto c'è un grande
coinvolgimento in un'avventura
di strabiliante qualità!

CD.Rom

MANUALE
E SCATOLA
IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC IBM O COMPATIBILE,
486 DX66 O SUPERIORE,
COMPATIBILE WINDOWS '95,
WINDOWS 3.1 O SUPERIORE,
8 Mb RAM, LETTORE CD.Rom 2X,
SVGA, 640X480, 256 COLORI,
SCHEDA SONORA COMPATIBILE
WINDOWS CON DAC,
MOUSE, TASTIERA.

£ 99.900

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

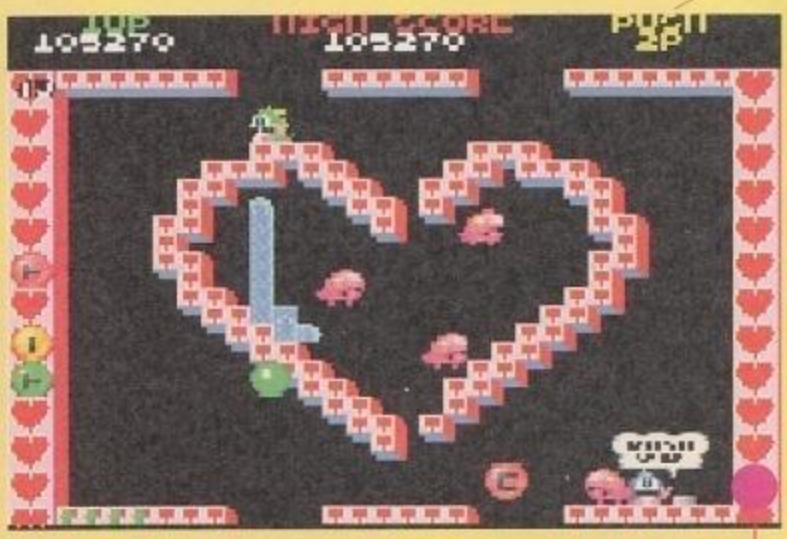
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : w

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

GABOLE

Potevamo dimenticarci di tutti i lettori in difficoltà con giochi d'azione, piattaforme e picchiaduro? Ovviamente no, e anche se per l'ultima categoria i consigli che possiamo dare sono piuttosto limitati, faremo comunque del nostro meglio!



BUBBLE BOBBLE

Gli intramontabili draghetti tornano anche su PC! Digitate i seguenti i codici per *Bubble Bobble*:

BABADBSBAB - Power Up
in questa modalità, ogni draghetto parte con tutte le caramelle e le scarpe per correre più veloci

SDABSDAB - Modalità gabola - premete i seguenti tasti:
F3 - Salta al livello successivo
F4 - Completa Extended per il primo giocatore
F5 - Vite infinite per entrambi i giocatori
F6 - Quando finirete il livello corrente, salterete direttamente al livello 99

DSABABBA - Fa ritornare tutto normale

SCREAMER 2

Tempo di codici, almeno per i primi scoperti dai nostri lettori. Dato che il primo *Screamer* conteneva codici molto più stravaganti, speriamo che ne salti fuori qualcun altro.

MRTRK - Bonus Track
TACAR - Prima macchina
TBCAR - Seconda macchina
TCCAR - Terza macchina
TDCAR - Quarta macchina
CHMPA - Accesso al Championship

TOPGUN: FIRE AT WILL!

Inserite i seguenti codici per saltare ad una delle prime sette missioni di *Top Gun: Fire At Will!*

Missione 1	68353
Missione 2	58210
Missione 3	98143
Missione 4	44010
Missione 5	84933
Missione 6	59810
Missione 7	99743

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

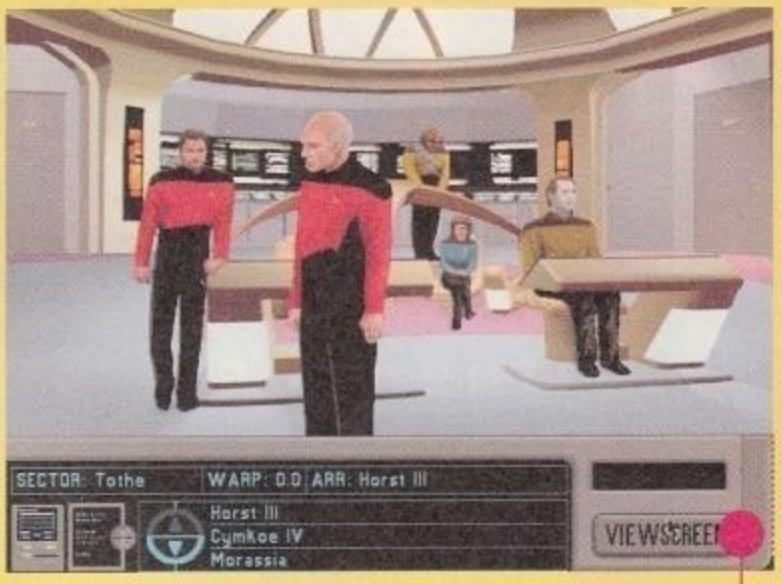
SHATTERED STEEL

I mecha secondo la Interplay dispongono di un sacco di cheat code da digitare durante il gioco, per potersi divertire senza faticare troppo.

GONZALES	Il robot si muove più velocemente
SMITE	Distrugge il vostro bersaglio
CAPONE	Crea cinque gnat che vi aiuteranno
BLIPPLEBLOOPS	Il laser spara più velocemente
CLEESE	Camminerete "strani"...
TELEPORT <1-512> <1-512>	Teletrasporta il vostro robot in qualsiasi posizione sulla mappa
HARDCODE	Gatling 30mm
CURVEDLIVES	Gatling 50mm
BIGONES	Gatling 70mm
RAGNAROK	Vi fa esplodere la testa
IMOUTTAHERE	Termina automaticamente la missione in modo vittorioso
KICKSOMEBUTT	Cannone al plasma e razzi
BUMSAUCE	Laser pesate a fuoco rapido
HENCHMAN	Crea uno Shiva per aiutarvi
RATSNEST	Laser medio
NUMBERCHARGER	Mina
BCUA	18 missili pesanti
KWAHAMOT	Missili radar
FISHHEADS	Missili a infrarossi
LOCKANDLOAD	Munizioni massime per tutte le armi
RODRIGO	Due elicotteri di supporto
MONKEYSLUNCH	Scombina la grafica
CHERNOBYL	Grossa esplosione

ATTENZIONE!

ZETA non si prende nessuna responsabilità sui danni software e hardware che possono essere causati dall'utilizzo di programmi come il "Debug" del DOS. Seguendo le nostre indicazioni fedelmente non potrete rovinare i programmi installati, poiché vengono modificati soltanto i file dei salvataggi e non gli eseguibili; tuttavia l'uso scorretto del Debug può portare a spiacevoli effetti sui vostri giochi.



STAR TREK TNG: A FINAL UNITY

Un'avventura un po' datata, di cui fra poco uscirà il seguito. In ogni caso, se state giocando questa bellissima incarnazione informatica di Picard & Co. e volete trovare la soluzione a uno qualsiasi degli enigmi, andate nello schermo tattico e digitate: MAKE IT SO. Semplice e intuitivo, non trovate?

BATTLE ARENA TOSHINDEN

Uno dei primi picchiaduro a essere convertiti da PlayStation a PC contiene una serie di gabole abbastanza interessanti, da digitare nel menu principale.

GIMMEJIM: vi fa giocare con il boss segreto Earthworm Jim (sì, proprio il protagonista dei giochi a piattaforme).
VIRTUAL1: vi fa giocare con una prospettiva in prima persona. Interessante ma abbastanza scomodo.
FUNNYHEADS: attiva la modalità "capoccione", che trasforma i personaggi in stile superdeformed.
LIFEISUNFAIR: accesso istantaneo alle mosse speciali tramite i tasti numerici.

PHANTASMAGORIA 2

State cercando di accedere ai vostri file ma non riuscite a fermare le lettere sullo schermo sulla password corretta? Non siete gli unici, la parola in questione è RATBOY, componetela e passate oltre! Ricordate che le password seguenti a questa sono state definite da P.A. Warner, quindi gli indizi relativi saranno sempre e solo nel suo ufficio...

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

Muori **D**emente **K**anaglia ???
Massima **D**istruzione **K**osmica ???
Musica **D**a **K**ollasso ???
Mango **D**atteri **K**iwi ???

CD.Rom

Scoprilo tra 2.600.000
secondi in tutti
i Rivenditori LEADER.

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
VISITATE IL NOSTRO SITO INTERNET : www.leaderspa.it

LEADER

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

VOCI DALLA RETE

Volete sapere come insonorizzare la vostra camera? Siete sempre stati incuriositi dai messaggi registrati al contrario sui dischi? Vi piacerebbe mandare frasi sul cellulare di un amico al costo di una telefonata urbana normale? Se avete risposto affermativamente ad almeno una di queste domande, continuate a leggere qui sotto. Altrimenti... fatelo lo stesso.

CHI FA DA SÉ...

http://www.learn2.com/

Ritorniamo indietro nel tempo, a quando era in voga il fai-da-te e tutti, chi più chi meno, si arrangiavano nel riparare un rubinetto che perdeva o togliere la tappezzeria, spesso con risultati disastrosi - e da qui, probabilmente, il calo dell'interesse nel "fenomeno". Learn2 è infatti un sito dove potrete imparare a gestire in maniera eccellente ogni situazione (non ci sono garanzie al riguardo, però: se siete negati non cambierete con questa pagina). Learn2 vi permette di utilizzare un comodo sistema di ricerca, con il quale potete trovare facilmente ciò di cui avete bisogno, affiancato da una top list dei consigli più popolari e dalla possibilità di "sfogliare" questa moderna enciclopedia del fai-da-te seguendo dei menu divisi per argomenti. I testi sono sì sintetici, ma allo stesso tempo piuttosto completi e di facile comprensione; le pagine sono inoltre corredate da semplici ma chiare illustrazioni che accompagnano il testo esplicativo, talvolta in maniera ironica. Imparerete così in poco tempo a stirare una camicia, radervi le gambe (beh, per chi lo fa...), aprire una noce di cocco senza provocare ingenti danni, giocare a una delle variazioni del poker, preparare un falò in tutta sicurezza, far ruotare una palla da basket su un dito, rendere la casa più sicura per i bambini e, ovviamente, far passare i veri mali del 2000: singhiozzo e insonnia. Il sito è in continua evoluzione e con il passare del tempo gli argomenti trattati sono destinati a crescere drasticamente.

SGUARDI INDISCRETI

http://www.csd.uu.se/~s96fst/

Vi piace spiare senza essere visti? Sì? Beh, allora vi conviene collegarvi immediatamente a questo indirizzo, perché qui troverete decisamente pane per i vostri

denti. No, non si tratta di un ennesimo sito X-rated (anche se non è escluso che lo possa diventare): Peeping Tom è una completa raccolta di link dedicata alle spy-cam, le telecamere che trasmettono in tempo reale su Internet ciò che filmano, con un intervallo che va dal minuto alle 24 ore. I soggetti delle riprese sono i più disparati, talvolta noiosi e talvolta interessanti: potrete trovare dalla sala computer di un college svedese (già, niente telecamera negli spogliatoi femminili, purtoppo) al suggestivo Golden Gate, da un formicaio da salotto a un paesaggio natutale, dal traffico stradale a quello di un aereoporto. In alcuni casi, inoltre, potrete anche controllare la telecamera in tempo reale, e allora vi sentirete veramente "lì", anche se siete a migliaia di chilometri di distanza.

TI CHIAMO, MA QUANTO MI COSTI?

http://www.softline.fi/server/

Ahh, il cellulare, che comodità! E che danno! Squilli scortesi a parte, i cellulari sono noti anche per un'altra croce: il prezzo delle telefonate. Ora, però, grazie a Internet potete mandare dei messaggi alfanumerici ai vostri amici al solo costo di una connessione Internet e, se siete fortunati e potete farlo dall'Università o in qualche altra postazione pubblica, lo potrete fare completamente gratis. Il telefono ricevente deve essere compatibile con lo standard per l'invio e la ricezione dei messaggi (SMS) e non c'è modo migliore per sapere se quelli dei vostri amici sono compatibili che provare: in genere funziona con la maggior parte dei modelli recenti (non è necessario che siano recentissimi). Questo sito vi permette di testare il servizio prima di iscrivervi, mandando messaggi di prova al numero che desiderate, e quindi virtualmente chiunque può usufruirne. L'unico neo è che il traffico "demo" è limitato numericamente per ogni giorno, ma questo potrebbe cambiare in futuro (al momento di scrivere, il sistema sta per essere ristrutturato, dimostrazione gratuita compresa; non è chiaro come questo cambierà, se in meglio o in peggio). Un altro ostacolo che potrebbe impedirvi di spedire i messaggi è il classico, odioso messaggio che vi informa della "mancanza di campo".

OIRARTNOC LA IGGASSEM

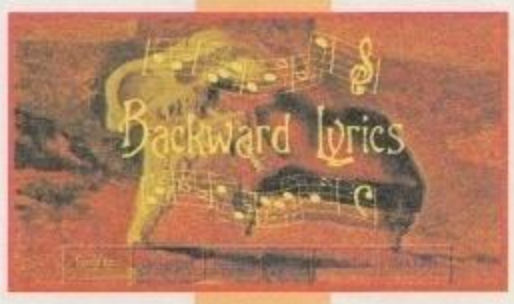
http://www.itlabs.umn.edu/~born0019/bl/bl.html

Strategie pubblicitarie, messaggi subliminali o semplici coincidenze che siano, i messaggi registrati al contrario sui dischi hanno da sempre affascinato il pubblico e non

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

hanno mai mancato di far parlare di sé. L'home page Backward Lyrics contiene alcuni dei più famosi messaggi, dai Beatles ai Pink Floyd, dai Led Zeppelin ai Jethro Tull, ciascuno accompagnato da una concisa spiegazione. È interessante ascoltare prima il pezzo suonato al contrario, cercando di capire quale sia il messaggio (ovviamente riuscirà difficile per chi non conosce più che bene l'inglese), e poi leggerne l'interpretazione: nella maggior parte dei casi, si riesce a dare una "forma" precisa alle parole solo dopo aver letto quale dovrebbe essere il messaggio. E questa non è una difficoltà che incontriamo solo noi italiani: è facile convincersi di sentire qualcosa dopo che ci si aspetta una frase ben precisa, e spesso la suggestione è la chiave primaria per recepire un messaggio subliminale. Questo non vale ovviamente per tutti i campioni presentati: alcune volte il significato della frase letta al contrario è piuttosto chiaro. Un'interessante caratteristica di questa pagina è che, oltre a riportare gli esempi, sia in forma normale che rovesciata, è accompagnata da una dettagliata spiegazione del fenomeno, con studi ed esempi pratici che non potranno non affascinarvi. Provate anche a



fare degli esperimenti: ne rimarrete stupefatti! ...E forse, dopo aver studiato il fenomeno, potrete capire se alla fine di "Strawberry Fields Forerver" John Lennon dice "I buried Paul" oppure "Cran-berry sauce".

CIAK, DISTRAZIONE

http://ourworld.compuserve.com/homepages/E_Sandys/homepage.htm

Se avete qualche videocassetta da diversi anni e che non guardereste più, perché non andare a caccia di errori? Questo è quello che fanno Jon Sandys, creatore di questa pagina, e gli appassionati di cinema che hanno contribuito ad arricchirla: avevate notato, per esempio, che in "Terminator 2", per ben due volte, si nota che le armi usate sul set sono di gomma? E che Tom Cruise, in una scena di "Giorni di Tuono" viene chiamato con il suo nome vero anziché con quello del personaggio? E che dire dell'enorme lista di errori apparsi nella trilogia di "Guerre Stellari"? È certo spesso colpa delle sessioni di montaggio, quando gli addetti al montaggio devono visionare ore e ore di pellicola, inciampando talvolta in distrazioni che creano il culto - già, il montaggio mette in crisi, e forse è per questo che in "Pulp Fiction", basato su questa difficile arte, ci sono due scene che non coincidono. Oltre ai classici errori, poi, qui troverete alcune curiosità, come la vera origine della scena del primo "Indiana Jones" in cui Harrison Ford risolve un duello con un colpo di pistola che è entrato nella storia: in effetti, la scena era diversa, e Harrison Ford ha improvvisato sul set... se volete saperne di più collegatevi e troverete ciò che cercate. Forse anche di più.

LINK SOFTWARE HOUSE

3DO
http://www.3do.com/
7TH LEVEL
http://www.7thlevel.com/
ACCESS SOFTWARE
http://www.accesssoftware.com/
ACCLAIM
http://www.acclaimnation.com
ACCOLADE
http://www.accolade.com
ACTIVISION
http://www.activision.com/
APOGEE/3D REALMS
http://www.apogee1.com
CAPSTONE
http://www..gate.net/~intracor/capstone.html
BETHESDA
http://www.bethsoft.com
BLIZZARD
http://www.blizzard.com
BULLFROG
http://www.ea.com/bullfrog.html
DOMARK
http://www.domark.com/domark
EA
http://www.ea.com/
EPIC
http://www.epicgames.com/
GROLIER INTERACTIVE
http://www.grolier.com
GTE
http://www.im.gte.com/
GT
http://www.gtinteractive.com/
ID SOFTWARE
http://www.idsoftware.com/
INTERACTIVE MAGIC
http://www.imagicgames.com/games.html
INTERPLAY
http://interplay.com
LOOKIN GLASS
http://www.vie.com/lgt
LUCASARTS
http://www.lucasarts.com/menu.html
MAXIS
http://www.maxis.com/maxhome.html
MICROPROSE
http://www.microprose.com/
MICROSOFT
http://www.microsoft.com
MINDSCAPE
http://www.mindscape.com
NEW WORLD COMPUTING
http://www.nwcomputing.com
NOVALOGIC
http://www.novalogic.com
OCEAN
http://odon.com/ocean/
ORIGIN
http://www.ea.com/osi.html
PAPYRUS
http://papy.com
PHILIPS MEDIA
http://spider.media.philips.com/media/MediaHome.html
RAVEN
http://www.ravensoft.com/
READYSOFT
http://www.tcn.net/~readysoft/
ROCKET SCIENCE
http://www.rocketsci.com/
SIERRA
http://www.sierra.com/
SPECTRUM HOLOBYTE
http://www.holobyte.com/
SSI
http://www.ssi.online.com
TAKE 2
http://www.westol.com/~taketwo/take2.html
TEAM17
http://www.team17.com/
TRILOBYTE
http://www.tbyte.com
UBISOFT
http://www.ubisoft.com/
VIRGIN INTERACTIVE
http://www.vie.co.uk/vie/
WARNER
http://www.warneractive.com/
WESTWOOD
http://www.westwood.com/

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

NOIR È UN MARCHIO REGISTRATO DI CYBERDREAMS, 1996. CYBERDREAMS È UN MARCHIO REGISTRATO DI CYBERDREAMS, INC. PROGRAMMA E MATERIALI STAMPATI © CYBERDREAMS, INC. MUSICA SU LICENZA DI AUDIO ACTION PER CYBERDREAMS, INC. MADE WITH MACROMEDIA È UN MARCHIO REGISTRATO DI MACROMEDIA, INC. SMACKPW9.EXE È UN COPYRIGHT © 1994-1996 DI INVISIBLE, INC. D.B.A. RAD SOFTWARE. WINDOWS E WINDOWS '95 SONO MARCHI REGISTRATI DI MICROSOFT CORPORATION.

NOIR™

UN THRILLER MISTERIOSO

Era un'afosa notte d'estate nella Città degli Angeli e non si riusciva a trovare Jack Slayton da nessuna parte. Non era da lui scomparire così per diversi giorni senza dire una parola. Forse aveva avuto delle noie con qualche donzella un po' troppo gelosa o, magari, si era trovato dalla parte sbagliata di un revolver... Rimaneva solo da dare un'occhiata ai documenti dei suoi ultimi casi per cercare di scoprire chi mai avrebbe potuto volerlo fuori dal gioco una volta per tutte...

NOIR™ vi riporterà nella Los Angeles degli anni '40, calandovi in un thriller da brivido realizzato INTERAMENTE IN BIANCO E NERO.

Dallo spionaggio bellico agli oscuri bassifondi di Chinatown, dai seducenti eccessi di Hollywood all'ambiente sinistro e fumoso dei nightclubs dei quartieri più malfamati.

Software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http:// www.deltasrl.it/software&co/

PC CD-ROM

COMPLETAMENTE IN I

CYBERDREAMS

DIVERTIMENTO

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Tecno mail

La richiesta che accomuna il 99% di coloro che mi interpellano tramite E-mail è quella di avere una risposta sul mezzo elettronico. Questo accadeva anche prima di avere una E-mail tutta mia. Rispondere a ognuno mi piacerebbe moltissimo, ma purtroppo non ne ho la possibilità. Se, tuttavia, vi vedrete recapitare una mia E-mail, è perché ho trovato un briciolo del mio scarso tempo per scrivere, non più di una riga, in risposta. Una seconda cosa che accomuna l' 88,3% degli scrittori elettronici è la mancanza di un minimo di saluto (o di un insulto) in testa al messaggio. E la Netiquette...?

a cura di Luca Bonacina
msitmi02.tzqmj9@eds.com

Ciao bellissimi, tanto per presentarmi, sono un lettore di luuunga data a voi affezionatissimo (conservo ancora il numero 1 del mitico "Videogiochi", ho letto nella tecno-mail della FAT a 32 bit. Vorrei saperne di più e soprattutto vorrei sapere se siete a conoscenza di una qualche patch o fixpack che dir si voglia per aggiornare il mio win95 con la vecchia fat.
Vi ringrazio molto, babies.

Alessandro Amato Del Monte
(aadelm@mbox.vol.it)

Scusami i tagli al tuo messaggio per ragioni di spazio. Anch'io conservo gelosamente il numero 1 di "Videogiochi", l'unico giornale che, da ragazzo, imparavo a memoria.
Mi rendo conto che i mass media non parlano molto di questa nuova caratteristica di Windows 95 (non ne capisco il motivo, vista l'importanza), per cui è difficile trovare notizie. A meno che non si vada a curiosare in qualche luogo, molto nascosto, del sito internet di Microsoft (www.microsoft.com).
Nel mese di settembre è stata distribuita la "quarta" versione ufficiale di Windows 95 con il nome di "Windows95 OEM service release 2" e, tra quelle uscite, è l'unica che porta sostanziali novità.
In questa versione vengono implementate numerose nuove funzioni, a livello di gestione di rete, accesso remoto, correzioni di errori, ma la novità senza dubbio più interessante riguarda la morte della famigerata FAT a 16 bit tipica delle partizioni DOS. I limiti della vecchia FAT erano tanti, e ne abbiamo parlato in diversi numeri di ZETA. Per farla breve ne ricordo i più grandi difetti: la grandezza dei cluster, che arrivano a occupare, nel caso peggiore, quasi il 30% dello spazio, e il limite massimo di una singola partizione che era di 2GB.
Con l'uscita di questa versione, Microsoft abbandona la vecchia FAT, datata 1977, per la nuova FAT32, che possiede le seguenti caratteristiche:

1) *Supporto di partizioni fino a 2 TB (2 Terabyte ossia 2.048 GB!);*
2) *Minore grandezza dei cluster: una partizione di 8GB possiede cluster di 4KB, con un guadagno di spazio quantificabile in circa il 10-15% rispetto alle partizioni in uso attualmente (mediamente da 1 GB);*
3) *Maggiore robustezza: la nuova FAT adopera una copia di backup della reale FAT, in questo modo in caso di guasti fisici sulla superficie del disco, la FAT avrà più possibilità di essere recuperata.*
4) *Maggiore flessibilità: la nuova "root" (la directory principale), su di un drive con FAT32, adesso è un qualsiasi cluster, in questo modo può divenire arbitrariamente grande ed essere allocato in qualsiasi zona del drive.*

La nuova FAT32 non sarà, però, più veloce: alcuni potranno riceverne un lieve miglioramento in particolari casi (Microsoft non dice quali), mentre nel caso di lettura di lunghi file sequenziali si potrà notare una degradazione, fino al cinque per cento, delle prestazioni.
La FAT32 permetterà di fare funzionare i giochi che girano sotto DOS, ma non sarà riconosciuta dal nuovo WindowsNT (Microsoft ha annunciato, per il momento, la distribuzione di un'apposita utility).
Per febbraio-marzo dovrebbe essere disponibile la beta release (nome in codice Memphis), del nuovo Windows95, che includerà, oltre a tutte le funzioni della FAT32, anche:
- l'ultima versione del browser per internet "Explorer",
- il supporto per l'Universal Serial Bus (USB) e per il famoso DVD (Digital Versatile Disc),
- nuove funzioni per l'automanutenzione
- gli ultimi componenti multimediali (DirectX per il multimedia e ActiveX per il multimedia su Internet).
Purtroppo Microsoft non ha alcuna intenzione di distribuire alcuna sorta di patch scaricabile da Internet, per il semplice fatto che l'installazione della FAT32 richiede (ovviamente) il ripartizionamento e la formattazione dell'hard disk!
L'unico modo per ottenere la FAT32 è quella di comprare un nuovo PC, dopo essersi accertati che la versione del sistema operativo dato in bundle sia la "OEM Service Release 2". Grazie Microsoft, sei davvero umana.

Con il nuovo computer non riesco a far funzionare correttamente FIFA96 (ormai vecchio, sob). Il problema è nella scheda audio (vecchia SB16) infatti selezionando nelle opzioni SB o SBPro o SB16 la presentazione fa uno scatto ogni quarto d'ora e l'audio non esiste comunque, il gioco poi va a velocità normale (sempre senza audio).
Solo selezionando - nessuna - la presentazione è rapida (e silenziosa).
Sono disperato, come posso fare?
Vi sarei grato se mi rispondeste via E-mail (anche solo per dirmi che non potete rispondermi). Grazie (siete i migliori).

Damiano (cet5144@iperbole.bologna.it)

Il problema potrebbe essere dovuto dalla mancata configurazione DOS del tuo sistema.
Quando viene lanciata l'installazione automatica del gioco, il programma non è in grado di modificare l'installazione DOS dei driver della scheda audio. Probabilmente non hai caricato i file autoexec.bat e config.sys con i corretti valori, in particolare la parte che riguarda i driver di CD-ROM e SoundBlaster. Occorrerà, quindi, che tu configuri i file come quando dovevi far partire il sistema solo col DOS.
In particolare, nel config.sys dovrai accertarti della presenza del driver CD_ROM:
DEVICE=C:\DOS\CDMKE.SYS /D:<nome_drive> /sbp:220 *(il parametro sbp solo nel caso il CDROM sia collegato al controller della SB).*
Nell'autoexec.bat invece:
SET SOUND=C:\\SB16\SB16
SET BLASTER=A220 I5 D1 H5 P330 T6
C:\SB16\SBCONFIG.EXE /S

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

C:\DOS\MSCDEX.EXE /D:<nome_device> /L:D
Ovviamente, ti occorrerà modificare i path e i valori dei parametri di base alle tue impostazioni di sistema (quelli indicati sono di norma i default).

Versioni di Windows 95 rilasciate di cui esiste documentazione: Windows95, Windows95 OEM service release, Windows95 service pack 1 (aggiornamento scaricabile da Internet), Windows95 OEM service release 2. Microsoft ha, inoltre, rilasciato alcune decine di patch scaricabili dal sito internet.

Gentile signor Bonacina, le rubo cinque minuti per chiederle alcune informazioni, approfittando dell'assenza di mio figlio, legittimo proprietario del PC da cui le scrivo. L'altro mio figlio, a breve, si trasferirà negli Stati Uniti per un lungo periodo: ho letto della possibilità di comunicare via Internet "a mo' di videotelefono". Mi è sufficiente acquistare un prodotto come la quickcam? Mi basterà il nuovo modem USRobotics a 33.600?
Mi scuso per il tempo rubatole, attendo fiducioso una risposta. Il mio indirizzo (anzi quello di mio figlio è tonino@protec.it).
Distinti saluti,

Antonio Novello

Purtroppo su questo argomento non sono molto aggiornato, e non ho mai potuto provare alcuno dei prodotti di cui si sente spesso parlare. I sistemi software e hardware attualmente in commercio sono tutti generalmente validi. Il loro funzionamento prevede la digitalizzazione in tempo reale dell'audio, ed eventualmente del video, proveniente dai dispositivi di input degli utenti connessi (microfoni e/o telecamere), e la trasmissione via Internet dei file così generati.
Nonostante si stia facendo moltissima ricerca in questo campo, è intuibile che i buoni risultati di ricezione e trasmissione dei dati dipendano pesantemente dalla velocità di trasmissione e dal traffico presente sulla rete al momento in cui si sta parlando. In poche parole, si rischia di dire una certa frase e attendere parecchi secondi (presumibilmente anche minuti), prima di ricevere risposta. I tempi diventano ancora più lunghi nel momento in cui oltre alla parte audio viene affiancata una parte video.
Per poter costruire un simile collegamento non è necessario avere macchine particolarmente potenti (è sufficiente un 486), ma è indispensabile un modem veloce, connesso a una seriale veloce e a un provider che accetta connessioni almeno a 28.800.
Di seguito le fornisco alcuni indirizzi Internet dove può trovare informazioni più dettagliate e talvolta anche programmi scaricabili gratuitamente:
www.intel.com/iaweb/epc/iphone/index.htm;
www.intel.com/iaweb/ipl/index.htm;
www.ibm.com/internet/iephone.html;
magenta.com/cyberphone;
www.freetel.Inter.net;
www.winsite.com/supersearch/pc/win3/demo/ig16_102.zip/indez.html;
www.vdolive.com.

Simpaticissimo Luca, visto che l'unico scopo di questa lettera è avere una risposta ai quesiti che mi angosciano giorno e notte salto tutta la parte iniziale (bella rivista, vi leggo dai tempi di K (Solo da allora? N.d.R.), ecc.), e passo subito alle domande:

1) Da quando ho cambiato CD-ROM mi succede una cosa strana. Se viene installato come primary slave, mi gira regolarmente. Se invece lo uso come Secondary master (per non farlo dipendere dall'hard disk) Winzozz '95 non me lo riconosce (devo allora caricare MSCDEX dall'autoexec) e mi sparisce dalla gestione periferiche. Sai fare luce su questo mistero?
2) In questo periodo si parla molto di linee ISDN. Mi piacerebbe saperne qualcosa di più, in particolare sulla possibilità di utilizzare la linea come se fossero due canali separati. Se sono connesso ad Internet e qualcuno mi chiama, posso rispondere al telefono (...)?
3) Mi piacerebbe avere una piccola biblioteca sw/hw del PC, qualcosa che mi aiutasse a orientarmi in mezzo a Thread, Kernel, MPU, macchine virtuali, componeneti hardware vari, ecc. anche a livello avanzato. Puoi consigliarmi qualche libro in proposito, possibilmente reperibile in una biblioteca? (Così non dovrò più scriverti).

Comunque grazie e tanti saluti.

Andrea "Ender" Falso

Devo intuire che il tuo drive CD-ROM è Plug&Play. La cosa che ti succede è curiosa, ma dai dati che mi hai mandato non sembra un problema dovuto al sistema operativo. È più probabile che la causa sia hardware: hai provato a contattare i produttori della scheda madre? A meno che tu non abbia una delle tante schede madri nomarchio/noassistenza/ahiahiahi!
Puoi fare due tentativi: il primo è quello di configurare il drive come primary master e collegarlo al controller secondario(!!), resettare e vedere se Win95 lo trova. Il secondo è quello di collegare l'hard disk, ancora come primary master, al controller IDE della scheda sonora (se ne possiedi una). In questo modo otterresti anche il vantaggio di alleggerire il bus dati nel caso tu debba riprodurre CD audio, visto che non tutti i dati vengono "passati" attraverso il cavetto audio.
La rete ISDN (Integrated Services Digital Network) esistente in Italia è gestita dalla Telecom e permette la connessione digitale diretta dal tuo apparecchio telefonico fino alla centrale, mentre con la normale rete telefonica dal tuo apparecchio alla centrale la linea è analogica. Ad ogni modo la connessione tra le centrali è quasi sempre già completamente digitale.
L'opportunità di collegarsi alla rete ISDN non è cosa da poco, considerando che con la rete telefonica ordinaria è possibile, nel migliore dei casi, ottenere collegamenti a 28.800, con la rete ISDN si arriva fino a 64K.
I vantaggi non finiscono qui: con un allacciamento alla rete ISDN è possibile sdoppiare la linea telefonica per poter avere due numeri telefonici diversi, magari uno da dedicare esclusivamente all'uso con il computer, e l'altra come normale linea telefonica. In questo modo è possibile connettersi a Internet e parlare al telefono contemporaneamente senza per questo rallentare la velocità di trasmissione da/verso Internet.
Tuttavia per poter usufruire del servizio occorre munirsi di telefoni speciali (più costosi) e modem dedicati, a meno che non faccia un abbonamento ISDN Plus che permette di allacciare alla rete ISDN i normali apparecchi (telefoni, fax e modem) per un costo mensile aggiuntivo di 8.000 lire di canone fisso.
Per quanto riguarda i costi Telecom ha cercato di costruire una giungla di tariffe e tariffine per rendere meno chiare le cose e spacciare la notizia che costa meno telefonare con ISDN. In realtà, sebbene il costo a scatto sia talvolta più conveniente, le spese fisse sono molto più alte arrivando a quasi quattro volte quelle normali, in base ai servizi richiesti.
Per maggiori informazioni non ti resta che consultare direttamente il sito Internet di Telecom: www.tol.it.
Reperire informazioni e documentazione non è cosa facile né economica. Tuttavia solo di rado mi procuro testi in libreria per diverse ragioni: quando il libro è uscito è già vecchio (la tecnologia avanza troppo rapidamente), il suo costo è troppo alto rispetto a quello che offre, ma soprattutto spesso non tratta in modo definitivo un argomento.
Se proprio vuoi dei libri ti conviene procurarti dei manuali ufficiali dei prodotti che usi. Per esempio per la modica cifra di 110.000 puoi procurarti i due libroni della guida ufficiale di Windows 95, pubblicati da Mondadori, che mi sono stati spesso preziosi per rispondere alle domande dei lettori.

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Z

FATEVI SOTTO!

Straccia, frantuma, polverizza, annienta i tuoi antagonisti: vogliono impedire ai tuoi robot di conquistare i 5 pianeti! Ogni robot ha personalità e caratteristiche diverse: le loro azioni sono perciò imprevedibili!

Si butteranno nella mischia lottando fino alla fine, sfruttando il vastissimo arsenale di armi e mezzi a disposizione, oppure scapperanno di fronte al nemico?

Dai famigerati BITMAP BROTHERS, un cocktail di ritmo incalzante, genialità, tecnica e umorismo perverso. Ci sono 20 livelli rizza capelli e possono affrontarsi in battaglia 4 giocatori.

Un capolavoro a livello mondiale.

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

CD.Rom

PROGRAMMA E MANUALE IN ITALIANO

REQUISITI TECNICI:
PC 486, 40 Mhz, 8 Mb RAM, RACCOMANDATO 486/66 Mhz CON 8 Mb RAM, SOUNDBLASTER, LETTORE CD.Rom 2X.

£ 119.900

WARNER INTERACTIVE

Numero Verde
167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Entra nella cabina di volo virtuale!

Pubblichiamo e distribuiamo prodotti per la simulazione di volo su Personal Computer

Altri prodotti LAGO

Schiratti Commander
per Microsoft® Flight Simulator™ 5
Il programma di utilità più diffuso tra i piloti virtuali che ti consente di creare i tuoi scenari, stampare le cartine, pianificare i voli, collegare due o più PC per ricreare un vero ambiente ATC e... molto di più! Dischetto e CD-ROM nella stessa confezione, versione in italiano.

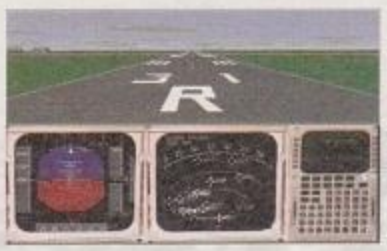
Venezia & Roma
per Microsoft® Flight Simulator™ 5
Se i nostri scenari per FS4 vi avevano stupito aspettate di vedere i nostri prodotti con grafica per FS5.1!
(in arrivo su CD-ROM entro fine anno).

Scenery Italy
per ATP ed Airline Simulator
Lo scenario italiano completo con cartine di avvicinamento e mappa d'insieme con le aerovie. Solo su dischetto con manuale in italiano.

NEI MIGLIORI NEGOZI O PRESSO:

LAGO SOFTMAIL
Casella Postale 293
22100 COMO
Telefono (031) 300.174
Fax (031) 300.214
Negozio a Como in Via Benzi 18

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI



Airline Simulator™

Mettiti ai comandi del Jumbo!
- Simulazione del 747-400 con glass cockpit;
- Grafica 640x400 a 256 colori;
- Scenario con oltre 300 aeroporti in Europa oltre a New York e Toronto per effettuare voli transoceanici (compatibile con ATP subLOGIC - rev. E);
- Compatibile con Scenery Italy;
- Manuale interattivo in italiano per imparare ad utilizzare il programma e stampare le cartine di avvicinamento;
- Possibilità di utilizzare gli occhiali 3D (venduti separatamente) per un vero volo virtuale.

Richiede: 80486DX/33, 4Mb RAM, scheda video Super VGA con 512Kb VRAM (supporta i seguenti video chips: Western Digital, Paradise, Tseng Labs ET4000, ATI Mach 32, ATI Mach 64, S3, Cirrus Logic 542x/543x, Trident e qualsiasi compatibile VESA 1.2), MS-DOS 5.0 o seguente e Windows® 3.x o seguente, mouse, qualsiasi stampante compatibile Windows® per stampare le cartine di avvicinamento, le lezioni e la guida di riferimento.
Compatibile anche con Windows® 95! Solo su CD-ROM.

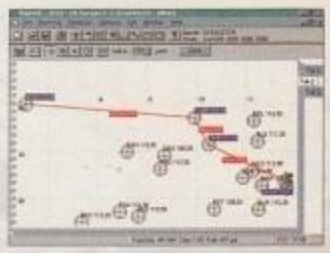
Manuale in italiano.

Flight School™

Il primo corso di volo multimediale interattivo dedicato a tutti gli appassionati del volo — dai principianti ai veterani — che desiderano imparare a pilotare un aeroplano!
Flight School spiega in modo semplice ed immediato tutti i concetti di base relativi al volo.
Il CD-ROM contiene oltre 500Mb di video ed animazioni 3D (realizzati ad hoc) che semplificano l'apprendimento dei concetti più complicati.
Flight School consente il collegamento diretto a Microsoft® Flight Simulator™ (versione 5.0a o successiva) per provare "al volo" le tecniche apprese nel corso.

Richiede: PC multimediale con un microprocessore 486 o superiore, 8Mb RAM, 20Mb disponibili sul disco rigido, scheda video e monitor con risoluzione 640x480 a 32.000 colori, lettore CD-ROM a doppia velocità, MS-DOS 5.0 o seguente e Windows® 3.x o seguente, mouse. Raccomandiamo inoltre Microsoft® Flight Simulator 5.1.
Compatibile anche con Windows® 95! Solo su CD-ROM.

Versione completamente in italiano.



WinPlanner Plus™

La soluzione definitiva per la pianificazione di volo.
- Pianificazione dei voli VFR ed IFR sia in modo manuale che completamente automatico;
- Condizioni meteo predefinite o casuali lungo ogni rotta;
- Modifica dei checkpoints;
- Generazione di STAR e SID;
- Importa i dati per la navigazione direttamente dagli scenari;
- Calcola i livelli di volo ed il consumo del carburante;
- Database degli aerei aggiornabile;
- Contiene un libretto di volo elettronico compatibile FAA;
- Converte automaticamente i piani di volo in voli radioassistiti (per FS5 è richiesto Flight Shop™).

Richiede: 80486dx/33, 4Mb di RAM, 6Mb di spazio sul disco rigido, mouse, MS-DOS 5.0 o successiva e Windows® 3.x, il più tra i simulatori supportati.
Compatibile anche con Windows® 95! Solo su CD-ROM.

Manuale in italiano.

FLASH GAMES

10139 TORINO - VIA VALDIERI 12 (VICINO PIAZZA ADRIANO) TEL. 011/4340289 - FAX 011/4348189
ORARIO: 14,00/19,30 - SABATO APERTO TUTTO IL GIORNO

PC GAMES - CD

ACQUARIO DI GENOVA	ITA	84000
ALBION	MIT	94000
ALL NEW WORLD OF LEMMINGS	MIT	48000
AMAZON QUEEN	MIT	48000
ANIMALI DA SCOPRIRE	ITA	104000
ASTERIX LA SFIDA DI CESARE	ITA	88000
ATLANTE DEL CORPO UMANO	ITA	138000
BARBIE CREA LA MODA	ITA	84000
BASILICA DI S. FRANCESCO D'ASSISI	ITA	88000
BROKEN SWORD	ITA	86000
CIVILIZATION 2	ITA	92000
CLOSE COMBAT	MIT	94000
COMIX ZONE	ING	68000
COMMAND & CONQUER RED ALERT	MIT	78000
COSMIC CREATOR	ITA	98000
CYBERWAR	ING	64000
DAGGERFALL	ING	78000
DESTRUCT DERBY 2	ITA	80000
DIABLO		TEL.
ENCICLOPEDIA OMNIA 97 DE AGOSTINI	ITA	TEL.
ENCICLOPEDIA RIZZOLI 97	ITA	TEL.
F1 GRAND PRIX MANAGER	ITA	58000
F1 GRAND PRIX 2	MIT	82000
F16 BACK TO BAGHDAD	MIT	104000
FALCON 3.0	ING	38000
FEDERICO FELLINI	ITA	84000
FIFA 97	MIT	72000
FLASHBACK	ING	48000
FLIGHT SIMULATOR 95 MICROSOFT	MIT	TEL.
FULL THROTTLE	ITA	98000
FLIGHT UNLIMITED	ITA	48000
GENE WARS		TEL.
GIOVANNI PAOLO II	ITA	55000
GRAND PRIX MANAGER 2	ITA	82000
GUILTY	MIT	58000
HELL A CYBERPUNK THRILLER	ITA	74000
HEXEN	MIT	68000
HI-OCTANE	MIT	48000
I FENICI	ITA	58000
I MONDIALI DI CALCIO	ITA	48000
KICK OFF 96	ITA	48000
IL CASTELLO DELLA FANTASIA	ITA	92000
IL MONDO DEL VOLO	ITA	104000
IL MOSTRO D'ARGILLA-STELLARIS	ITA	56000
INDY CAR RACING 2	MIT	78000
INSETTI OVUNQUE	ITA	58000
LA DIVINA COMMEDIA INFERNO	ITA	68000
LA DIVINA COMMEDIA PARADISO	ITA	68000
LA DIVINA COMMEDIA PURGATORIO	ITA	68000
LA PIETRA DI NETTUNO-STELLARIS	ITA	56000
LE LOUVRE	ITA	134000
LEONARDO DA VINCI	ITA	88000
LIGHT HOUSE - IL FARO	ITA	98000
LONGBOW AH-64D	ITA	104000
MAGIC CARPET 2	ITA	48000
MAGIC THE GATHERING		TEL.
MECH WARRIOR 2	ING	52000
MECH WARRIOR 2 - MERCENARIES	ING	78000
MICHELANGELO BUONARROTI	ITA	68000
MICRO MACHINES 2	ING	68000
MYST	ITA	74000
MULTIMEDIA BEETHOVEN	ING	48000
NASCAR 2	ITA	92000
NBA LIVE 96	ITA	48000
NBA LIVE 97		TEL.
OLYMPIC GAMES	ITA	48000
PERFECT GOLF	MIT	84000
PINBALL FANTASIES DELUXE	MIT	68000
PINBALL WORLD CUP	MIT	48000
PLAYER MANAGER 2	ITA	78000
PRAY FOR DEATH	MIT	54000
PRIME LEZIONI	ITA	74000
PRIMI PASSI	ITA	64000
PRIVATEER 2	ITA	104000
PRO HOCKEY 95	ING	78000
QUAKE	MIT	78000
REBEL ASSAULT 2	ITA	88000
RISE OF THE ROBOTS	ING	58000
SCREAMER 2	ITA	74000
SCUDETTO 2 UPDATE	ITA	54000
SENSIBLE 96/97	ITA	74000
SIMON THE SORCERER 2	ITA	78000
SPORTS MASTERS	ING	48000
STEVEN SPIELBERG	ITA	92000
STRIP-POKER PRO	ING	48000
SYNDICATE	ING	48000
SYNDICATE WARS	MIT	88000
TERRANOVA	MIT	48000
THE DIG	ITA	94000
THE LAST DYNASTY	ITA	68000
TOMB RAIDER	MIT	82000
UNDER A KILLING MOON	ING	48000
URBAN RUNNER	ITA	98000
VIRTUAL SNOOKER	ING	94000
WARCRAFT 2	MIT	78000
WING COMMANDER III	MIT	68000
WING COMMANDER IV	MIT	94000
WINGS OF GLORY	MIT	68000
WOODRUF	ITA	48000
ZETA	ITA	98000

PC GAMES - FLOPPY

CANNON FODDER 2	MIT	58000
INNOCENT	MIT	68000
LEGEND OF VALOUR	ITA	68000
PAGAN ULTIMA VIII	MIT	88000
PRO HOCKEY 95	ING	48000
SAIL SIMULATOR	MIT	88000
SAIL SIMULATOR + CONTR. UNIT	MIT	108000
SPACE QUEST V ROGER WILCO	ING	68000
SPACE SIMULATOR	MIT	78000
SYSTEM SHOCK	MIT	78000
TRODDLERS	ING	44000
WF EUROPEAN RAMPAGE	ING	32000

FLOPPY DISK 3 1/2 HD
£. 550

ACQUISTANDO 1 GIOCO IN REGALO 1 CD ROM SHAREWARE

SOFTWARE
AMIGA
HARDWARE PER PC
VENDITA
NOTEBOOKS

TUTTO IL MATERIALE COPERTO DA GARANZIA VENDITA PER CORRISPONDENZA PAGAMENTI RATEALI SENZA INTERESSI !!!

P133 INTEL - 8 MB RAM - FLOPPY 1,44
HD 1,2 - VGA 1 MB - 256 CACHE - MINI TOWER
VE 16 BIT
TIERA

INCREDIBILE!
TUTTO A SOLE
£ 1.880.000

TUTTI I PREZZI
IVA CO

MONITOR 14" - N.I.
MPR II - 0.28"

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Annunci

Gli annunci devono essere spediti a ZETA-Annunci Via Aosta 2 - 20155 MILANO o inviati via fax a ZETA Annunci 02-33104726

VENDO

VENDO i seguenti giochi: NBA Full Covet Press (CDRom) L. 75.000, Fifa '97 (CDRom) L. 60.000, Screamer 2 (CDRom) L. 50.000 e Warcraft 2 (CDRom italiano) L. 50.000.
Francesco - tel. 0368/3497839 dalle ore 20 in poi

VENDO su CD i seguenti giochi originali Z a L. 80.000 (it), Fifa 97 (it) a L. e Screamer 2 (it) a L. 59.000 cad., Wing Commander III a L. 30.000, Jutland + Iron Helix a L. 20.000, 2 Cd livelli e utility per Domm e Doom 2.
Enrico Mastroianni - vle Tibaldi, 53 - 20136 Milano

VENDO per PC CDRom: Creature Shock, Ecstatica, Dark Force, Indiana Jones and the Fate of Atlantis, Monkey Island 1, Alone in the Dark 3 ed altri. Per PC Floppy: Alone in the Dark 2, Day of the Tentacle, Alone in the Dark 1 ed altri.
Giorgio - tel. 0322/45618

VENDO per PC CDRom i seguenti giochi tutti originali, perfettamente funzionanti e con manuale in italiano: Brokensword L. 80.000, King's Guest VII L. 70.000, Wing Commander IV L. 80.000, Hell L. 50.000 e Olympic Games L. 70.000.
Emiliano - tel. 02/93257852 entro le 21 - emymar@iol.it

VENDO per PC su floppy Space Hulk L. 30.000, Budocan L. 20.000, A Train Construction Kit L. 35.000 e il mitico Monkey Island 1 L. 40.000. Oppure posso scambiare qualunque gioco con Terminator Future Shock.
Marco Superti - via G. Pedroni, 6 - 26100 Cremona

VENDO per PC CDRom: Screamer 2 L. 40.000, Need for Speed S.E. L. 40.000, Quake L. 40.000, Descent 2 L. 30.000, Tomb Raider L. 40.000, Bubble Bobble L. 40.000. Tutti originali e in perfetto stato. Inoltre vendo Thrustmaster T2 (volante + pedaliera) a L. 120.000, ancora in garanzia.
Roberto - tel. 039/9903392

VENDO/scambio (zona Roma) per PC i seguenti giochi originali: Duke Nukem 3D, The Settlers II, This Means War, Simisle ed altri.
Antonio - tel. 06/3336360

VENDO i seguenti giochi per PC CDRom rigorosamente originali: Wing Commander III (versione completa) a L. 30.000, Screamer a L. 35.000, Command & Conquer a L. 40.000.
Fabrizio - tel. 02/26824875

VENDO per PC giochi su floppy disk tra cui: Fifa International Soccer, Speed Haste, One Must Fall, Battle Arena Toshinden e altri ancora. Il prezzo da concordare.
Rosario - tel. 081/5153251

VENDO sotto richiesta traduzioni dall'inglese all'italiano di manuali, istruzioni e qualsiasi altro testo riguardante giochi per console e PC.
Andrea - tel. 06/36306094

VENDO modem Digicom interno 28.800 BPS, a L. 250.000 trattabili, CDRom 4X Mitsumi con presa audio per cuffie e volume a L. 100.000 trattabili. Scheda sonora Quickshot 100% compatibile con le sound blaster a L. 100.000 trattabili, monitor Olidata 14", MPR II, Energy Star compatibile, a colori, 1024x768, analogico a L. 200.000 trattabili. Il modem e la scheda sonora e il monitor sono ancora in garanzia.
Matteo - tel. 0347/2718606

VENDO collezione di riviste K, Z, TGM annate 95/96 + alcune riviste inglesi x Amiga senza disco.
Alvaro - tel. 02/5520323

VENDO per PC CDRom i seguenti giochi tutti originali, perfettamente funzionanti e con manuale in italiano: Brokensword (it) L. 80.000, King's Guest VII (it) L. 70.000, Wing Commander IV L. 80.000, Hell (it) L. 50.000 e Olympic Games L. 70.000. Approfittate tutti della grande offerta!!!
Emiliano - tel. 02/93257852 - emymar@iol.it

VENDO per PC CDRom i seguenti giochi originali: ATF, Warcraft 2, Battle Isle 3, Gabriele Knight 2, Hexen, Fury 3 e Normality tutti a L. 50.000 o in blocco a L. 300.000. Scambio eventualmente (solo zona Padova) con Civilization 2 o altri giochi.
Nicola - tel. 049/8647549

A ME GLI OCCHI !!!

COSA NE PENSI SE **MULTIMEDIA CENTER** TI PROPONESSE DI ACQUISTARE SOFTWARE **ORIGINALE** SU CDROM A.....

...PREZZO PIRATA ?!?!?!

...GUARDA ?!?!..

Syndicate Wars (ita)	£	69.900
Tomb Raider (ita)	£	59.900
F22 (ita)	£	69.900
GP II (ita)	£	59.900
Hardline (ita)	£	59.900
Phantasmagoria (ita)	£	79.900
Quake (ita)	£	59.900
Rally (ita)	£	49.900
Ripper (ita)	£	79.900
Screamer 2 (ita)	£	49.900
Urban Ranner (ita)	£	69.900
FIFA 97 (ita)	£	49.900

.....e tanti altri ancora.....

PREZZI I.V.A. COMPRESA

RITIRIAMO IL TUO SOFTWARE SU **CD-ROM USATO**
TELEFONACI X INFORMAZIONI AL NUMERO 06/765687
FAXACI LA TUA LISTA AI NUMERI 06/79845392 - 765687
INCONTRIAMOCI ALL'INDIRIZZO INTERNET **WWW.CDROM.IT**

MULTIMEDIA CENTER ROMA GALLERIA COSMOPOLIS
METRO' NUMIDIO QUADRATO

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

Nuvole su Direct 3D

L'avvento delle schede acceleratrici 3D è ormai realtà e i giochi che le sfrutteranno saranno sempre più numerosi. Per i programmatori, però, non sono tutte rose e fiori: l'interfaccia di programmazione proposta come standard da Microsoft comincia a stare stretta a qualcuno. O, meglio, al più abile programmatore di engine 3D del mondo dei videogiochi, che ha deciso di correre ai ripari.

Sviluppare giochi con grafica tridimensionale sta diventando contemporaneamente più facile e più difficile. Da un lato, quello delle prestazioni, i programmatori hanno finalmente a disposizione un hardware dedicato, ricco di potenzialità in attesa di essere sfruttate; dall'altro, quello della compatibilità, per guadagnare una fascia di mercato più ampia possibile, i programmatori devono ricorrere ad API 3D che consentano loro di realizzare giochi utilizzabili su schede di diverse marche. È facile capire che la qualità di queste API possa costituire un collo di bottiglia per i programmatori più abili ed esigenti, desiderosi di sfruttare le schede fino all'ultimo ciclo di calcolo disponibile, e abituati a ottimizzare il proprio engine fino all'inverosimile.

Finora, comunque, sembrava che le esigenze di mercato avessero avuto la meglio sulle velleità perfezioniste dei programmatori, con il mercato indirizzato decisamente verso l'adozione di Direct 3D come piattaforma di sviluppo standard per i giochi sotto Windows 95.

Il 23 dicembre scorso, però, come un fulmine a ciel sereno è giunto sulla Rete un messaggio di John Carmack, niente meno che il programmatore capo di *Quake*, di cui vi riportiamo i passaggi salienti.

Le implicazioni sono numerose: innanzitutto lo sviluppo di *GLQuake* e l'abbandono della versione D3D ha significato per molti utenti, ansiosi di giocare la versione accelerata, una delusione totale. In questo momento le uniche schede in grado di supportare OpenGL sono quelle che montano il chipset 3Dfx. Per gli altri, non ci sarà, apparentemente, nulla da fare: sarà necessario attendere la nuova generazione di schede. Si tratta finora di un caso isolato e noi di ZETA non sappiamo sinceramente che cosa augurarci: in questo momento, il mercato PC ha disperatamente bisogno di standardizzazione e una contesa fra D3D e OpenGL porterebbe solo confusione presso gli utenti, soprattutto quelli meno smaliziati. Come sempre il nostro compito sarà quello di tenervi informati di tutti gli sviluppi. Ma ora, lasciamo l'ultima parola a Carmack:

«Colgo questa occasione per esprimere pubblicamente la mia opinione su un argomento di cui mi hanno chiesto in molti: la 3D API. Mentre il resto della id sta attualmente lavorando su *Quake 2*, la maggior parte dei miei sforzi sono ora dedicati nello sviluppo della "nuova generazione" della tecnologia videoludica. Questa nuova tecnologia sarà usata dalla id e da altri sviluppatori intorno all'anno 2000, ci sono, quindi, da prendere delle importanti decisioni a lunga scadenza. Il numero dei "contendenti" per quanto riguarda la programmazione 3D a basso livello su win32 è ridotto a due: Direct 3D Immediate Mode, la nuova API disegnata appositamente per i giochi e OpenGL, l'API per workstation grafiche, studiata inizialmente per Silicon Graphics. Sono entrambe supportate da Microsoft, ma il D3D è stato osannato come la migliore soluzione per i giochi. Ho usato OpenGL per sei mesi e sono rimasto davvero impressionato dal suo design e specialmente dalla sua facilità di utilizzo. Un mese fa, ho convertito *Quake* per OpenGL. È stata un'esperienza veramente piacevole. Non mi ha richiesto molto tempo, il codice era chiaro e semplice. Ho cominciato a convertire *GLQuake* per Direct 3D IM con l'intento di imparare a conoscere l'API e fare un primo paragone. Beh, penso di aver imparato abbastanza. Non ho intenzione di terminare la conversione. Ho cose migliori da fare con il mio tempo. Spero vivamente che le case, nel produrre la seconda generazione di acceleratori 3D nel '97, possano convincersi a supportare l'OpenGL. Se questo non accadrà presto e ci saranno buone schede su cui *GLquake* non girerà, mi scuso anticipatamente, ma sto cercando di prendere una posizione nel mio piccolo, con la speranza di avere una seppur lieve influenza sulla cose che sono destinate ad avere effetto su di noi per molti anni a venire. Non esiste nessuna motivazione tecnica che giustifichi l'esistenza di D3D. Sono sicuro che D3D farà progressivamente meno schifo con ogni versione successiva, ma abbiamo l'opportunità di impedire che tutto il mondo dei programmatori sia coinvolto nell'inutile evoluzione di una API nata male. Il meglio che possa accadere: Microsoft integra OpenGL con le Direct X (molto probabilmente chiamandolo Direct GL o qualcosa di simile), converte D3D ad alto livello in modo che lavori al di sopra di GL e dice a tutti di dimenticarsi di aver sentito parlare di D3D Immediate Mode. I programmatori hanno una buona API, i venditori di schede un solo driver da scrivere e il mondo un luogo migliore in cui vivere.

Poiché mi aspetto che il mercato degli acceleratori 3D sarà piuttosto frammentato nel prossimo futuro, ho bisogno di una API su cui programmare, con driver diversi per ogni tipo di hardware. Al momento, sono disponibili più driver per D3D che per OpenGL, almeno al livello delle schede accessibili al normale consumatore. Spero che questa situazione cambi. Un problema serio si trova nella mancanza di test di compatibilità per Direct 3D e nella povertà della documentazione, quindi i driver esistenti non sono esattamente uniformi nella loro funzionalità. OpenGL ha un set di test di compatibilità ben saldi, e quindi non esiste discussione a riguardo delle modalità di utilizzo. Ma la ragione fondamentale per cui GL è di gran lunga migliore di D3D si trova nella facilità di utilizzo e nel divertimento nello sperimentarla. Cose che non vanno proprio d'accordo con D3D. Penso che D3D sia stato realizzato con la peggiore interfaccia possibile. La facilità di utilizzo è dannatamente importante. Puoi programmare qualcosa nella metà del tempo, realizzare prima il prodotto finito o pensare a nuove possibilità. Un'interfaccia di programmazione chiara e leggibile permette, inoltre, di trovare/prevenire più facilmente i bug. Programmerò utilizzando una 3D API tutti i giorni per molti anni a venire. Voglio qualcosa che mi aiuti, non che mi complichi il lavoro."

John Carmack
id Software

a cura di Andrea Minini Saldini

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

The City Of Lost Children

In questa città c'è qualcosa che non va. I bambini che ne affollavano le strade stanno sparendo a uno a uno e nessuno sa perché o dove siano finiti.
Nell'orfanotrofio della città vive Miette, una ragazzina furba con un talento particolare per i piccoli furti. È la persona giusta per risolvere il mistero, ma prima deve liberarsi delle tiranniche sorelle siamesi che governano l'orfanotrofio come una prigione. Anche se riuscirà a scappare, là fuori incontrerà un sacco di gentaglia pronta a renderle la vita difficile. Sarà all'altezza di questa missione insolita e pericolosa? E tu?

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- Pentium 75
- 8 MB di RAM
- CD ROM 2x
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica SVGA 1 Mb
- Tastiera, mouse

Consigliati:
- Pentium 120
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4x
- Scheda sonora SoundBlaster o compatibile
- Scheda grafica SVGA 1 Mb
- Tastiera, mouse

PC CD ROM

SOTTOTITOLI E MANUALE IN ITALIANO

DISTRIBUITO DA

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.399

"Tutti i marchi e i nomi sono registrati e appartengono ai legittimi proprietari".

http://www.oldgamesitalia.net/
http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/

SIM COPTER

SIX MISSIONS IN THE METROPOLIS

QUANDO NON VI BASTANO PIÙ SOLO 3 DIMENSIONI PER GIOCARE A SIMCITY

- VOLA CON I TUOI ELICOTTERI IN AIUTO DEI SIM-CITTADINI
- CONTRASTA IN PRIMA PERSONA TUTTI I PICCOLI INCIDENTI DELLA METROPOLI
- POSSIBILITÀ DI IMPORTARE GLI SCENARI DA SIMCITY 2000 E ANCHE DALLA NETWORK EDITION
- SPEGNI INCENDI, DISPERDI LA FOLLA, INSEGUI CRIMINALI IN FUGA E COLLABORA IN TEAM CON I MEDICI DELL'OSPEDALE
- PIÙ CHE UN GIOCO DI VOLO UNA VERA "IMMERSIONE" NEL MONDO DI SIMCITY

REQUISITI DI SISTEMA

Minimi:
- 486 DX4 100 MHz
- 8 MB di RAM
- CD-ROM 2x
- Scheda sonora SoundBlaster o 100% compatibile
- Windows 95

Consigliati:
- Pentium 100 MHz
- 16 MB di RAM
- CD-ROM 4x
- Scheda sonora SoundBlaster 16
- Joystick o joypad
- Windows 95

PC CD ROM

COMPLETAMENTE IN ITALIANO

MAXIS

DISTRIBUITO DA HALIFAX

Tutti i marchi citati sono registrati e appartengono ai legittimi proprietari

Nei migliori Computer Shop e negozi di Videogames

0147 Milano - Tel. (02) 4130.31 (15 l.r.a.) Fax (02) 4130.39

http://www.oldgamesitalia.net/ http://www.oldgamesitalia.net/